

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº3
375 Ptas
64 MAGAZINE
FIGHTER'S DESTINY
El nuevo soberano del mamporro
YOSHI'S STORY
PURA DINOMITA
NBA PRO '98
ZELDA
MYSTICAL NINJA
FORSAKEN 64
BANJO-KAZOOIE
1080º
QUAKE
8 414090 102780
00003



Número 3 1998 31 Marzo

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Eladio Sánchez,
Miquel López, Sonia Ortega.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Monestir 23, 08034
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 372 95 78

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: (93) 631 02 04
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 

El pasado diciembre un equipo de físicos austríacos publicó en la revista científica Nature los asombrosos resultados de sus experimentos sobre teletransporte (eso que hace Turok cuando atraviesa una brecha dimensional y aparece en otro escenario). Estos investigadores sostienen que son capaces de teletransportar fotones (partículas elementales de luz) y aportan pruebas al respecto.

Todavía está lejos el día en que podremos plantarnos en las Antípodas en un pestañeo pero como mínimo ahora sabemos que sacar un conejo de una chistera no es cosa de magia sino de ciencia. En realidad, la vida cotidiana está llena de aparentes fenómenos de teletransporte, como cuando el dado del trilero aparece bajo el pote por el que nadie ha apostado. ¿Y qué me dices de las fechas de salida de los juegos de N64? Un título está anunciado para marzo, y de pronto, sin oír siquiera un «abracadabra» de advertencia, ¡zas!.. aparece en las listas de novedades de septiembre.

En una vano intento de poner orden en el caos, hemos incluido en las noticias de este mes un calendario de lanzamientos que va a necesitar más retoques que Rev Limit. Nuestra única certeza es que, gracias a Fighter' s Destiny, en este número hay UN juego en Análisis. Y aquí cabe citar el viejo proverbio turco: «Oh, desdicha, gracias te doy si es que vienes sola». En fin, que puestos a encarar la desdicha de analizar un único título, pedimos que al menos éste sea bueno. ¡Y vaya si lo es!

Pero claro, como cinco páginas de examen saben a poco a cualquiera, en Visión de Futuro te proponemos un recorrido por los juegos que harán historia en los meses venideros. Así que ya ves, los físicos austríacos han inventado el teletransporte y nosotros... la máquina del tiempo.



64 PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 3 31 de marzo de 1998

SUMARIO

FIGTHER'S DESTINY

Paradojas de la vida: el 50° aniversario de la muerte de Gandhi ha ido a caer en el mismo año en que aparece este fabuloso juego de lucha de Genki. Si el Mahatma levantara la cabeza... se apuntaría a una partida.



PERIFÉRICOS: VOLANTE VRF1

Blaze contribuye a paliar la escasez de accesorios para tu consola con su versión mejorada del clásico VRF1.



64 VISIÓN DE FUTURO

«No puedo creer que aún falten semanas para que lleguen». ¡Qué impaciente es esta juventud! Ah, ¿que tienes 87 años? Ejem...





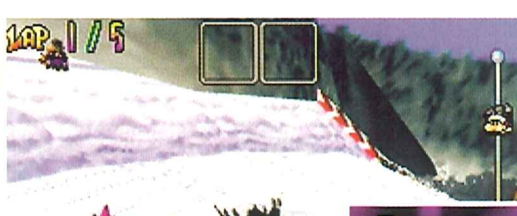




SECCIONES



¿Cómo pretenden que aguantemos hasta noviembre?





Corren como posesos hacia una tribu jíbara para que les reduzcan el cabezón.



En abril podremos poner a prueba nuestro intelecto con Tetrisphere.

En abril juegos mil



Las carreras futuristas de Aero Gauge significan el debut de ASCII Entertainment en la N64.

Tras el alud de títulos nuevos de la pasada campaña navideña, el calendario de lanzamientos de juegos de N64 ha entrado en un estado de hibernación que se prolongará aún algunas semanas. *Fighter's Destiny* **ha sido prácticamente el único oasis en nuestra travesía por un febrero desértico de novedades. Por suerte, en marzo y abril nos vamos a desquitar con una avalancha de cartuchos:** *Yoshi's Story, Snowboard Kids, Mystical Ninja* **(***Goemon***),** *Tonic Trouble, Wetrix, Quake, Tetrisphere, Wrecking Balls, Aero Gauge,* **etc.**

Ante la creciente demanda de software de 64 bits, la actividad de las compañías de desarrollo independientes es más importante que nunca. En el año en que el snowboard se ha estrenado como deporte olímpico en *Nagano*, va a ser un pequeño equipo, Atlus, el que nos traiga la emoción del surf sobre nieve (¡o hierba!) con *Snowboard Kids*. Así nos podremos resarcir del flojito *Nagano Winter Olympics '98*. Siguiendo la estela de Atlus, Kemco presentará *Twisted Edge Snowboarding* hacia el mes de julio. Estamos hablando de los codificadores de *Top Gear Rally*, cuyas carreras conocerán dos continuaciones. Una saldrá a la venta en noviembre, mientras que la otra se estrenará en el 64DD, quién sabe cuándo. Kemco también nos traerá *Knife Edge* y un juego de puzzle con licencia de Warner Brothers, en agosto y septiembre respectivamente.

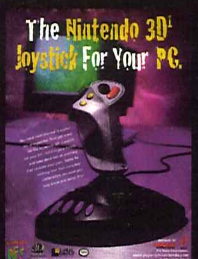
La mala noticia es que se han anunciado retrasos en el lanzamiento de los juegos de la propia Nintendo. Así, es poco probable que *Zelda 64* vea la luz antes del próximo noviembre. De igual forma, la comercialización de *1080° Snowboarding* podría quedar pospuesta hasta el invierno que viene, por más que la versión PAL vaya a estar acabada en junio (el verano no parece ser la estación idónea para lanzar un deporte de invierno).

Un pelín más cerca quedan *Banjo-Kazooie* (julio) y *F-Zero X* (septiembre), mientras que *Body Harvest* se hará esperar hasta octubre. Un mes después podría llegar *Ultra Donkey Kong*. A la incertidumbre que rodea a la mayoría de estas fechas hay que sumar la intrigante revelación de Rare en relación a dos proyectos secretos para este año. Tanto suspense no puede ser bueno para la salud...

ATAJOS

EL TOCINO Y LA VELOCIDAD

En Estados Unidos siempre suceden cosas que escapan a nuestra capacidad de comprensión, pero pocas son tan raras como el nuevo joystick Nintendo 3D1. Recuerda bastante a un stick para PC,



estarás pensando sin duda. Pues claro, ¡como que es un stick para PC! ¿Por qué lleva la insignia de Nintendo y su sello de aprobación? No tenemos la más remota idea. Se admiten hipótesis.

A NINTENDO ESPAÑA LE SALEN LAS CUENTAS

Nada menos que 120.000 consolas N64 se propuso vender Nintendo España hasta marzo de este año. Pues bien, ese objetivo se alcanzó recién concluida la campaña navideña, así que todas las máquinas que se hayan vendido desde entonces van a caer como miel sobre hojuelas. Sin embargo, las cifras españolas palidecen frente al gigantismo de los números de Nintendo Alemania: ¡650.000 consolas en 10 meses con un catálogo de 25 juegos! (PlayStation necesitó 24 meses para expender esa misma cantidad.)



△ *Sin duda alguna, el deporte de moda.*



▷ *¡Qué velocidad la de los bólidos de F-Zero! Para qué tantas prisas si igualmente no llegarán antes de septiembre...*

LOS MÁS VENDIDOS

1	GoldenEye
2	Diddy Kong Racing
3	Lylat Wars
4	FIFA '98
5	Turok: Dinosaur Hunter
6	Top Gear Rally
7	Baku Bomberman
8	Super Mario 64
9	Mace
10	Duke nukem

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19

ISS PRO 64 ESTÁ EN CAMINO

Mmmm, sí. La compañía de desarrollo Major A está enfrascada nada menos que en la codificación de *ISS PRO 64*. Mientras tanto, Konami hace denodados esfuerzos por conseguir la licencia del juego. De momento, no se ha salido con la suya pero si no se la conceden habrá igualmente una opción para personalizar los nombres de los jugadores y los equipos.



El formidable **ISS 64** *cederá su trono a* ***ISS PRO 64.***

SEGA AMERICA SE DESHACE DEL 30% DE SU PLANTILLA

El viejo rival de Nintendo nunca ha vivido horas tan bajas. Sega America ha verificado los rumores sobre el despido de 65 de sus empleados. El anuncio de esta reestructuración coincide con la confirmación de que su proyectada consola de nueva generación, «Katana» (anteriormente conocida como Dural), no verá la luz hasta 1999. Además, se extiende el nerviosismo entre los usuarios de Saturn por otro rumor: Sega no lanzará nuevos títulos para esta plataforma en 1998. Abandonar a sus público otra vez (como hicieron con la Master System II y los adaptadores Mega CD y 32X) no parece la mejor manera de mantener la credibilidad. Por nuestra parte, no podemos sino lamentar el declive de tan entrañable enemigo, ya que todos sabemos que sólo la competencia asegura juegos cada vez mejores. Por eso, y sin que sirva de precedente, ¡larga vida a PlayStation!

¿QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

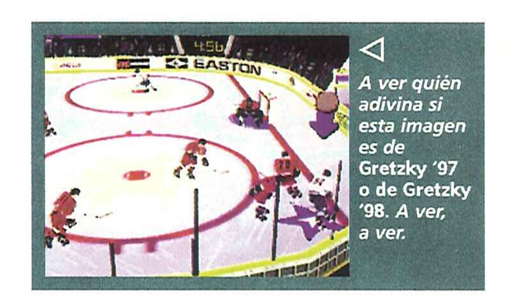
Sin duda, nuestros lectores más maduros recordarán *Head Over Heels*, una aventura de plataformas 3-D que fue uno de los mejores juegos para Spectrum durante los años 80. Los nostálgicos están de suerte, porque está a punto de recobrar la vida. Jon Ritman, el creador del juego original, ha creado una compañía de desarrollo llamada Cranberry Source que, después de un poco de acción para PC (*QUAD* y Match Day 3), ha decidido echar mano a la N64. Y su primero juego para Nintendo será una aventura de plataformas 3-D que incorporará los mejores elementos de *Head Over Heels*. ¡Súper!

Cambiando de tema, está previsto que *Turok 2* tenga un nuevo arsenal de armas con los que podrás hacer picadillo a todos los enemigos que cometan el error de cruzarse en tu camino. Iguana, que está desarrollando el juego para Acclaim, dice que la secuela será mucho mejor que Turok en todos los sentidos, y que no se limitará a ser una simple continuación.. Esta firma también está trabajando en un juego de lucha libre llamado *WWF Warzone*, sobre el que dice que será mucho más sofisticado que *WCW vs NWO*, un título del mismo «deporte» con Hulk Hogan como principal atractivo. En la división británica de Iguana siguen trabajando en *Shadowman*, que, según uno de nuestros expertos, «tiene una pinta estupenda».

También sería estupendo que se publicase un juego de rol para N64, así que dirigimos nuestros aplausos a Interactive Studios, que está desarrollando uno con un título muy adecuado para este género: *Dragonstorm*. También nos han informado de que Interactive, que quizás os suene de *Firo, Klaud* y la PlayStation, está creando un juego de plataformas 3-D, aunque este proyecto todavía está rodeado de alto secreto.

Lo mismo sucede con el juego *Donkey Kong* de Rare para N64, si bien unas cuantas fuentes nos han filtrado que los trabajos están bien encaminados. ¿Lo veremos este año?

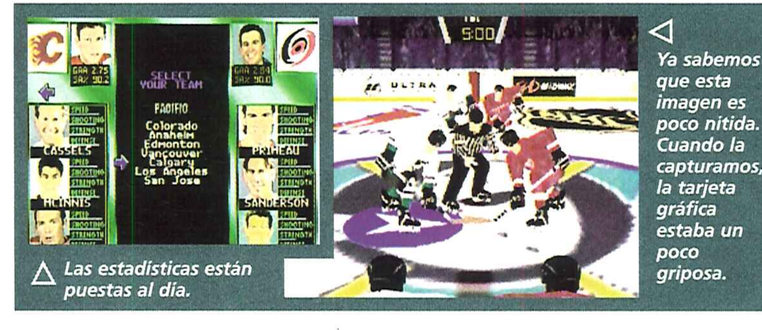
¡ROMPE EL HIELO!


A ver quién adivina si esta imagen es de Gretzky '97 o de Gretzky '98. A ver, a ver.


ntes de que *NHL Breakaway* de Acclaim o *NHL '98* de EA se hayan puesto siquiera los patines, Midway y Wayne Gretzky ya se han lanzado a la pista con una versión retocada de su gran título de hockey sobre hielo del año pasado.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

MIDWAY/GTI/NEW SOFTWARE CENTER	64M	 1-4	Disponible


Las estadísticas están puestas al día.

Ya sabemos que esta imagen es poco nítida. Cuando la capturamos, la tarjeta gráfica estaba un poco griposa.

En realidad, los cambios son apenas perceptibles. De hecho, descubrir en qué se distinguen nos está costando un horror, casi como si jugáramos a «las ocho diferencias». Aparentemente, ha mejorado la inteligencia artificial de los jugadores y se han añadido un par de movimientos. Además, los comentaristas parecen tener algo más que contar.

El resto del juego es igual. Aunque esa falta de novedades nos resulte un poco frustrante (estas pretendidas puestas al día que no aportan nada siempre son un signo de pereza), sigue siendo un magnífico simulador. Pronto le dedicaremos un examen a fondo.

ESPERA: INSOPORTABLE

MISSION: IMPOSSIBLE

OCEAN / INFOGRAMES	64M	 1-2	OTOÑO

La versión en videojuego de la famosa película interpretada y producida por Tom Cruise será una sugerente combinación de acción de estilo arcade, aventura y elementos de estrategia, cuya fecha de lanzamiento sigue siendo una incógnita (¿mediados de otoño?).

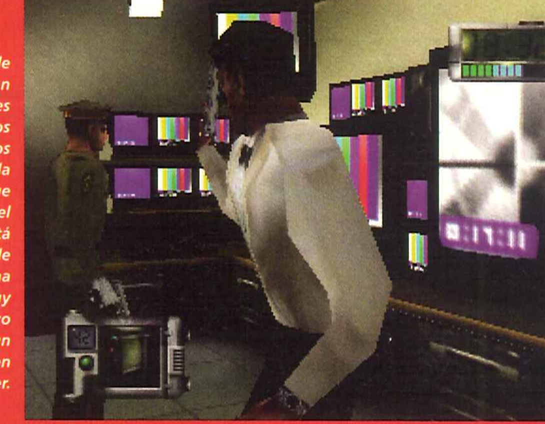
Desempeñas el papel de Ethan, un agente de la Impossible Mission Force (IMF) perseguido por su propia organización, que lo cree un confidente del enemigo. Ethan debe explorar áreas, recoger objetos, hablar con personajes, usar todo tipo de armas (dardos tranquilizantes, rayos asesinos, etc.) y disfrazarse para avanzar a través de los cinco niveles del juego. Efectivamente, nuestro héroe puede usar máscaras que le proporcionan la identidad de sus enemigos, una táctica ideal para sabotear equipo militar.

A diferencia de otros juegos basados en películas donde lo más importante es avanzar a tiro limpio, *Mission: Impossible* te obliga a azuzar el ingenio. Aunque tiene mucho en común con *GoldenEye* y transcurre a 30 frames por segundo, al igual que *Doom*, *Mission* es muy distinto a un *shooter* de primera persona. Digamos que es una especie de simulador de espionaje. Los movimientos de los personajes recuerdan a los de *Tomb Raider,* aunque son más rápidos. Por otra parte, en el seguimiento de la acción se combinan la perspectiva subjetiva y de tercera persona.

El juego utiliza un nuevo sistema de inteligencia artificial llamado Sool, creado por la compañía francesa Infogrames, propietaria de Ocean. ¿Serán los personajes tan «inteligentes» como los de *GoldenEye*? La respuesta, el próximo... ¿milenio?



Cuando se trata de pelear, Ethan ejecuta diferentes movimientos predeterminados en función de la distancia a la que se encuentre el enemigo. Si está algo lejos, le propinará una patada. Si está muy cerca, un puñetazo o incluso un cabezazo pueden valer.







Treinta prodigios

F-ZERO X

NINTENDO	64M	 1-4	Junio	¿Septiembre?



La pantalla de selección de coches te ofrece un elenco de hasta 30 bólidos entre los que escoger.

Acabamos de recibir más datos del nuevo juego de carreras futuristas de Nintendo. Lo más interesante son unas capturas de las pantallas de opciones previas a las carreras. Gracias a ellas podemos hacernos una idea mucho más exacta del aspecto que tendrá el juego una vez esté del todo conjuntado. Muchos de estos aspectos ya resultarán familiares a los fans del juego original para SNES.

La pantalla de selección de circuito, por ejemplo, te hace viajar de planeta en planeta a lo largo de la temporada de carreras; el primer circuito vuelve a estar situado en Mute City. Sin embargo, esta vez el circuito incorpora un *looping* terrorífico. La pantalla de selección de los bólidos ofrece un muestrario de, agárrate, 30 vehículos diferentes, y no sería de extrañar que esta cifra se viera aumentada con algunas máquinas secretas más. Una vez escogido el vehículo, aparece un gráfico con su rendimiento y una serie de datos que se dividen en tres categorías: peso, velocidad máxima y turbo (este último te permite sprints puntuales). Con todo, a algunos de nosotros el aspecto de los conductores no nos acaba de convencer.Por lo que se refiere a las carreras propiamente dichas, se mantienen muchos de los rasgos típicos del juego de SNES, como son las luces de salida que descienden con una cuenta atrás desde tres, y las bandas reforzadoras que pueden reparar tu coche y que encontrarás, de vez en cuando, en los laterales de la calzada. Pero el meollo del juego es nuevecito, y se aprovecha de las ventajas que pone a su disposición el potencial de la N64 para ofrecer unos circuitos tridimensionales repletos de curvas, giros, espirales y *loopings* que funcionan con una suavidad gráfica fuera de lo común. Pero lo mejor de todo, tal y como anunciamos el mes pasado después de jugar con una primera versión en Japón, es que los coches corren endiabladamente rápido, con velocidades punta superiores a los 1.000 km/h.



△ Como en el F-Zero original, hay bandas reforzadoras en los laterales por si te atreves a dejar por unos instantes la carretera.

De momento no tenemos datos ni imágenes del modo para varios jugadores, pero por lo que vimos hace unos meses, estamos ansiosos por echar unas partiditas a cuatro bandas con el increíble *F-Zero X*.



△ Al final de la carrera puedes ver la velocidad máxima que has alcanzado.

Afila la estaca

CASTLEVANIA 64

KONAMI	64M	POR DETERMINAR	ANTES DEL VERANO

Castlevania 64 (o Dracula 3D, como lo llaman en Japón) es uno de los favoritos a «juego del año». Las serie Castlevania de Konami tiene fans de Nintendo desde los viejos días de la NES. Después de ver sus alucinantes imágenes, apenas podemos trabajar, los colmillos se nos han afilado y tropezamos con todo.

Desde que dichas imágenes llegaron con cuentagotas el año pasado, no se sabía nada de *Castlevania 64*. Nada de nada, hasta que vio la luz la última edición de la revista de Konami, que incluía cuatro páginas dedicadas al juego. Aunque, por desgracia, no hay imágenes nuevas, sí que encontramos algunos diseños de tres de los cuatro personajes que puedes controlar. El trío disponible está formado por: Cornell Reinhart, un experto en lucha cuerpo a cuerpo que se transforma en lobo; Carrie Eastfield, una chica de doce años de 1,42 m de estatura; y Schneider Belmont, que maneja el látigo como nadie. Respecto al rey de las cadenas, Kola, no sabemos nada. Misterio.

Dado que los vampiros son especialmente temibles de noche, en Konami están trabajando hasta el límite de sus fuerzas para que los gráficos desplieguen el máximo realismo tanto de día como de noche. Cuando se vaya la luz diurna tendrás que estar más atento a los saltos de estos seres sobre tu yugular. De día estarás más seguro, aunque el vampiro te seguirá rodeado de sombras. Tendrás un reloj para que puedas programar mejor tus viajes por el área (en 3-D) del juego.

¿Aparecerá antes del verano? No estamos muy seguros todavía...





△ Este castillo espera que lo explores...

△ Cornell se vuelve súper peludo mientras que Schneider se lo pasa pipa con el látigo.

△ Son las mismas imágenes que distribuyó Konami hace siglos, pero es lo que hay.

△ Los artistas de Konami están rindiendo al 200% de sus posibilidades para hacer de Castelvania 64 un gran juego.

YOSHI'S STORY

Hemos estado jugando con una versión inacabada de Yoshi's Story y todavía estamos alucinando en colores... ¡No, no es una forma de hablar! Si hay alguna manera de describir este juego es esa: alucinante y colorido.

Takashi Tezuka, diseñador de *Yoshi's Story,* y el señor Shigeru Miyamoto (a ése ya le conoces) trabajan codo con codo dando los últimos retoques a su nueva conversión de un clásico: Yoshi, uno de los más famosos personajes que habitaron la SNES después de Mario.

Sin embargo, al contrario de lo hizo el fontanero italiano, Yoshi ha mantenido los gráficos 2-D originales. De hecho, el funcionamiento del juego y el desarrollo de la acción recuerdan más a *Super Mario World* que a la versión del propio *Yoshi* para Super Nintendo: la inercia en los movimientos, los ítems, los escenarios... Está claro que a los fans de los clásicos *Mario* les encantará.

Pero no creas que se trata de un cartucho de 16 bits: aunque los escenarios y la acción son de tipo lineal, en el desarrollo del juego se han utilizado cierta técnicas típicas de las 3-D. La animación es la más suave que hemos visto hacer a base de *sprites* (gráficos planos secuenciales) y Yoshi es capaz de ejecutar infinidad de movimientos diferentes, todos con la fluidez de un personaje poligonal. Claro que, por más que rebose suavidad, no deja de ser un 2-D...

Cuando enchufas el cartucho en la ranura de la consola aparece en pantalla un menú en forma de «libro desplegable», uno de esos cuentos que tienen en cada página figuras plegadas que toman forma y volumen al abrirse; esos libros que cuando se los regalas a un niño crece y se hace director de una revista de videojuegos... Pues bien, el cuento de Yoshi —el libro donde se narra, precisamente, la «*Yoshi's Story*»— se compone de varias páginas. Cada página corresponde a un nivel, y una vez que has superado uno puedes volver a él cuando quieras en el modo Challenge.

El propósito en todos los niveles es el mismo: recoger 30 frutas. Sandias, plátanos, manzanas y uvas se van alineando alrededor de la pantalla a medida que te las comes, y sólo cuando has recogido las 30 puedes pasar de página en el libro. Sí, dicho así parece poco original y bastante fácil ¿verdad? Pues no te hagas ilusiones. Nintendo nos ha confirmado que *Yoshi's* tendrá 24 pantallas, cada una con un determinado número de frutas secretas escondidas (algunas muy escondidas) que tardarás en encontrar. En el análisis del mes que viene te informaremos sobre algunas de sus particulares propiedades.

La mecánica del juego está a medio camino entre los clásicos *Mario* y *Toe Jam & Earl,* de Mega Drive. Conduces a tu pequeño reptil a lo largo de los escenarios más alegres que te puedas imaginar en busca de frutas. Puedes eliminar a tus enemigos mediante diversas técnicas: saltando sobre ellos, lanzándoles un huevo de dinosaurio, sorbiéndolos con la lengua...



Tras el mundialmente laureado Super Mario 64, la gente de Nintendo apuesta por un proyecto completamente diferente: ¡un plataformas en 2-D!

Yoshi's Story
NINTENDO
128 Mb | Controller Pak | Rumble Pak | Memoria en cartucho | 1
Abril



La verdad es que la lengua de Yoshi es su herramienta más útil. Con ella no sólo elimina a sus enemigos más descuidados, que inmediatamente se convierten en frutas, sino que además es tan larga y flexible que sirve como cuerda-muelle-impulsor para llegar a casi cualquier sitio. Tu pequeño reptil es capaz de saltar, extender su lengua cuando está en el aire para agarrarse a un punto aparentemente inaccesible, e impulsarse con ella hacia arriba. En la segunda pantalla tendrás que dominar a la perfección esta técnica, ya que hay ciertos puntos de aquélla que exigen «darle a la lengua» para poder pasar (sin contar la inmensidad de secretos escondidos en las partes menos accesibles: puedes subir y subir hasta llegar a una nube...). Si alguna vez has jugado a *Batman* en Game Boy sabrás de qué estamos hablando.

Sin embargo, para la primera pantalla te bastará con dominar los saltos. Tus multicolores animalitos alcanzan mayor altura cuanto más tiempo mantienes pulsado el botón. Así, si lo que quieres es dar un salto muy breve, tienes que soltar el botón nada más haberlo tocado. Ya, no es lo más innovador que has leído, pero déjanos acabar, ¿no? Si mantienes el salto pulsado todo el tiempo, cuando Yoshi pierda impulso y esté a punto de caer comenzará a patalear en el aire y se elevará un poco más. El ruido que emite al hacerlo es de lo más simpático. Somos como niños, es cierto.



Desde el principio tienes a cinco Yoshis impacientes por irse contigo, cada uno de un color y supuestamente, con unas cualidades diferentes. Uno salta más, otro es más fuerte, otro más rápido... No media un abismo entre ellos pero a veces una buena elección facilita mucho la partida. Puedes elegir Yoshi antes de cada nivel, pero cada vez que te maten uno olvídate de él. Unos fantasmas muy desagradables se lo llevan a lo más alto del castillo final. Hay diversas formas de recuperar los Yoshis perdidos (encontrando algunas frutas secretas, por ejemplo), aunque lo más recomendable en cualquier caso es no dejar que los maten. Cuando se te acaben los cinco coloridos animalitos, se habrán consumido tus posibilidades de continuar. El secreto está en preservar al dino verde y al azul para usarlos sólo cuando sea imprescindible.

¿Recuerdas las tuberías de *Super Mario World*? Aquí encontrarás algo parecido, una especie de jarrones de color marrón. Cuando te topes con uno significará que has encontrado una pantalla secreta o un nivel de bonus extra. Entra y verás que te encuentras en un escenario radicalmente distinto.

También como en los clásicos, hay ciertos «bloques esponjosos» (¿a quién se le ocurre una definición mejor?) que esconden cosas muy útiles. De vez en cuando verás unos de color blanco y verde. Ésos son los que esconden huevos-proyectiles: poniéndote debajo y saltando para embestirlos con la cabeza, lograrás hacer salir a los huevos de su curioso nido. Después te seguirán por todo la pantalla como si fuesen una larga cola, siempre dispuestos para ayudarte. Basta con apuntar a uno de tus enemigos y lanzarle un huevo a la cabeza... Los *check-points* son unos señores-huevo bastante dormilones. Cuando encuentras a uno tienes que despertarlo. Entonces te «guarda el sitio», para empezar directamente desde ahí con tu siguiente Yoshi en el caso de que algún desalmado acabe contigo sin tener que empezar desde el principio de la pantalla. Además, los señores-huevo te pueden teletransportar a cualquier parte de la pantalla cuando quieras, algo bastante útil para volver en busca de frutas a lugares poco peligrosos si tu salud flaquea.

También hay flores repartidas por ahí que te rellenan la vida cuando te las comes, pero lo más sorprendente son los tulipanes: cuando engulles uno te conviertes en huevo. ¿Qué tiene eso de sorprendente? Pues que los huevos, como todo el mundo sabe, saltan mucho más que los dinosaurios. En estado ovíparo serás capaz de saltar hasta lugares de otra forma inaccesibles, pudiendo encontrar siempre cosas nuevas en los niveles que creías conocer.

El objetivo final de tu escamosa prole es recuperar el «Árbol de la Felicidad», robado por Baby Koopa. Para hacerlo tendrás que superar los 24 niveles del juego, enfrentándote con enemigos de lo más variopintos: peces gigantes, plantas carnívoras, nubes asesinas... ¡Menos mal que eres un animal de recursos! En cualquier punto de la partida puedes parar a olfatear el ambiente en busca de objetos o frutas escondidas. Todos los

Yoshis tienen un olfato muy fino, así que hazles caso si insisten porque seguro que no se equivocan y hay algo interesante cerca. ¡Busca, vamos, busca! ¿No hemos hablado todavía de la música? ¡Casi se nos olvida lo mejor! Bueno, quizás no sea lo mejor, pero es lo que más nos ha sorprendido (lamentablemente no podemos mostrarte imágenes de eso): es absolutamente interactiva, el sueño de Miyamoto por fin hecho realidad. *Diddy Kong Racing* también contaba con una banda sonora que cambiaba en función de tu posición en la carrera, es verdad, pero se trataba de una pura cuestión de ritmo. Lo que encontrarás en *Yoshi's Story* va mucho más allá. Vamos por partes: la salud de tu anfibio amiguito está representada en una esquina de la pantalla con una flor. Cada vez que Yoshi sufre daños de algún tipo, uno de sus pétalos cae. Al comenzar un nivel, cuando la flor tiene todos los pétalos, la canción que suena es alegre y pegadiza; cuando tan sólo queda un pétalo, sin embargo, la melodía se hace triste, lenta y melancólica. ¡Pero eso no es todo! En niveles extra, bonus, etc. la música también es diferente: podrás llegar a oir desde el rap de Yoshi a una versión *heavy* con distorsión de la melodía normal. Es divertidísimo. Lo cierto es que la música solía ser uno de los punto flacos en los juegos de Nintendo, pero está claro que a partir de ahora eso va a cambiar. Desde que la beta de *Yoshi's Story* nos llegó a la redacción no podemos dejar de canturrear las cancioncillas. Son divertidísimas, en serio.Si todo esto te parece poco, hay un pequeño detalle que aún no te hemos contado: ¡estamos ante el primer plataformas de Nintendo compatible con el Rumble Pak! Siempre tenemos el Rumble enchufado al mando, pero como llevábamos unos días desbordados por el trabajo y el último juego con el que estuvimos echando unas partiditas fue *Mario* (ninguna razón profesional, lo reconocemos), cuando insertamos el cartucho de *Yoshi's* y el pad empezó a moverse casi nos da un patatús. Ahora, ya recuperados del susto, estamos en condiciones de aclarar que el Rumble no añade al juego una nueva dimensión, aunque respetamos y agradecemos todo lo que Nintendo haga por mejorar sus juegos. Nintendo ha apostado muy fuerte por *Yoshi's Story.* La verdad es que nosotros no tenemos tan claro que un plataformas en 2-D se convierta en un súper ventas (y menos en una consola tan arraigada a la tridimensionalidad como la N64), pero confiemos otra vez en el olfato del señor Miyamoto. En cualquier caso, *Yoshi's Story* promete. La fiabilidad de los mandos, la casi infinita lista de movimientos, la forma en que el personaje se ajusta al mando analógico, la variedad de enemigos y pantallas, los objetos escondidos, los colores... Estamos hablando de un cartucho diferente, un juego basado exclusivamente en la jugabilidad. ¿Será suficiente?

CONTINUARÁ... Contén la respiración hasta nuestro análisis de *Yoshi's Story* del mes que viene.

TE OFRECEMOS LAS PRIMERAS IMÁGENES DEL MAS SIMPÁTICO JUEGO DE INVIERNO



Las acrobacias varían dependiendo del personaje y la tabla seleccionados. Se pueden hacer volteretas, giros de 360°, deslizamientos por bordillos, agarres de la tabla, etc.



Snowboard Kids *proporciona una sensación de control inusual en otros títulos de deportes de invierno en otros soportes.*

TIENE MUCHAS TABLAS

SNOWBOARD KIDS

SNOWBOARD KIDS			
ATLUS/NINTENDO			
ABRIL	64 M		1-4
Precio no disponible			

Rectificar es de sabios. Error, esa es la palabra. Error, error, error. Cuando probamos fugazmente Snowboard Kids en el Space World, el juego estaba, por alguna razón, bloqueado en el modo de acrobacias, precisamente el menos atractivo del repertorio. Entre que nos metían prisas para que desalojáramos el salón y que Zelda nos tuvo el juicio en los calcañares, nos faltó tiempo para descubrir que este racer de la pequeña compañía de desarrolladores Atlus es en realidad una propuesta de lo más suculenta. Por lo tanto, olvídate del severo comentario del mes pasado con nuestras primeras impresiones sobre el juego.

Luego, ¿qué nos perdimos entonces que justifique este cambio de opinión? Vayamos por partes. *Snowboard Kids* es, lisa y llanamente, un juego de carreras. A bote pronto, sus rasgos más peculiares son, por un lado, los vehículos (tablas de snowboard) y, por otro, los corredores (unos tipos súper cabezones). Se trata, efectivamente, del primer título de snowboard que llega a la Nintendo 64, adelantándose a *1080° snowboarding*, con el que mantiene diferencias notables. Aunque ambos títulos se consagran a idéntica disciplina deportiva, el juego de Altus reivindica su vocación festiva y desenfadada frente a las aspiraciones a simulador serio de su congénere. Salvando las distancias, podríamos decir que *Snowboard Kids* es una especie de *Diddy Kong Racing* del *snowboarding*. Sus pintorescos personajes son la prueba más evidente de esta apuesta por el desenfado: se trata de monigotes llenos de colorido, algunos con narices largas como la de Pinocho, otros con ojos saltones. Su deformidad no impide, sin embargo, que sus movimientos sean gráciles y realistas.

El juego ofrece seis niveles iniciales y tres extra para los usuarios avanzados. Empiezas con cinco personajes, pero si te acabas el juego nos han dicho que puedes seleccionar algunos corredores secretos. A medida que lo vas conociendo compruebas que posee un excelente modo para un jugador y el uso del stick analógico más suave e intuitivo desde *Mario 64*. Por otra parte, lo que hemos visto hasta el momento nos hace pensar que *Snowboard* acusa un sistema de *power-up* mucho más sencillo que el de *Diddy Kong* y

probablemente más divertido. Precisamente, los *power-up* cobran un protagonismo especial en este título. En un momento dado te pueden servir para convertir a tus rivales en muñecos de nieve o para hacerlos retroceder unos cuantos metros después de una buena sacudida. Otro aspecto sobresaliente es el modo multijugador, que nos parece fabuloso.

En *Snowboard Kids* tampoco faltan concesiones a la extravagancia (no podía ser de otra manera, tratándose de un juego japonés): puedes practicar el snowboarding sobre una montaña de arena, dar empujones para subirte en el telesquí o compadecerte de un corredor realmente obeso que nunca, nunca gana una puñetera carrera..

Por lo que respecta a los gráficos, no creemos que las carreras de Atlus vayan a pasar a la historia. La cámara se haya muy próxima a los corredores, lo que nos parece todo un acierto, pero a los escenarios a ambos lados de las pistas les falta profundidad.
El principal gancho de *Snowboard Kids* es que es divertidísimo: hasta el punto de que no debería tener dificultades en eclipsar al discreto *Nagano Winter Olympics '98* de Konami (si bien no es justo comparar dos títulos que no comparten mucho más que el dominio del color blanco en sus escenarios). ¡Quién sabe! A lo mejor este juego que nos produjo una primera impresión tan desfavorable se va a convertir en la sorpresa de la temporada. N





Los efectos de niebla son mínimos, y los gráficos se mueven muy deprisa y con gran fluidez en cualquiera de los modos multijugador..

OARD

CONTINUARÁ... En el análisis de *Snowboard Kids* del próximo número haremos un recorrido por sus pistas y modos de juego.

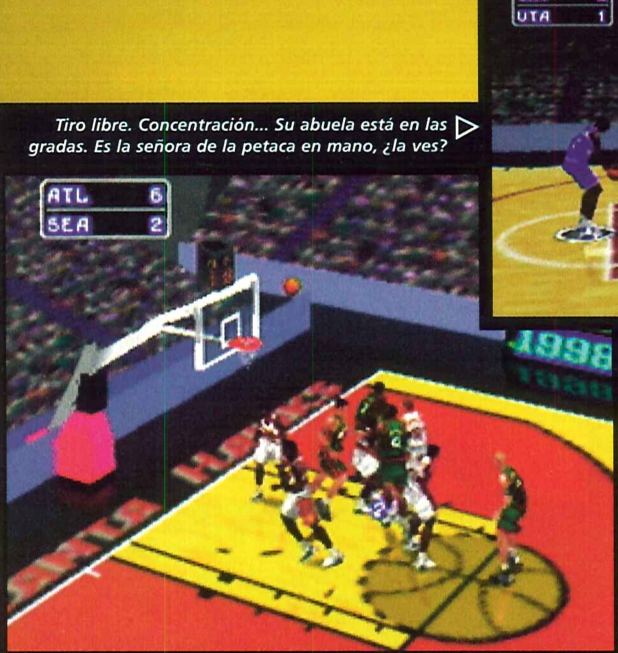
NBA

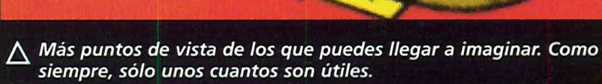
Pase a medio

Tiro libre. Concentración... Su abuela está en las gradas. Es la señora de la petaca en mano, ¿la ves?



Como en la NBA de verdad, hay equipos de la Conferencia Este y de la Oeste.





Más puntos de vista de los que puedes llegar a imaginar. Como siempre, sólo unos cuantos son útiles.

Estos son los de Minnesota. El 24 de los morados tiene los brazos de Vulcano-Efesto, el dios de las fraguas. «Calla, pedante». Bueno, bueno.

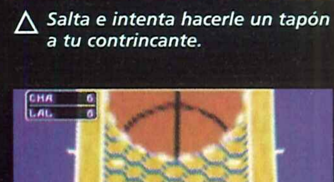


Desde arriba y un poco torcido. No muy práctico, la verdad.



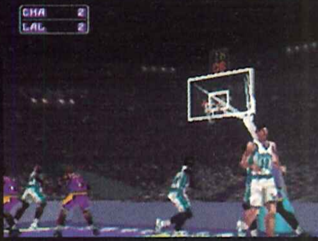



Este punto de vista es muy interesante. A vista de pájaro, como en la tele.



Salta e intenta hacerle un tapón a tu contrincante.

Si haces un buen mate, tendrás la repetición de la misma gratis.



Esta niebla amarga la vida de todos los aficionados a la N64. Parece que estuvieran haciendo barbacoas en las graderías..



NBA Hangtime? Muchos uis, muchos ais, pero a la hora de la verdad... la interminable sucesión de carreras de un extremo a otro de la cancha (coronadas, eso sí, con espectaculares mates) acaba por resultar tediosa. Al final va a resultar que al juego de GT le faltan seis jugadores...

Conclusión: *NBA Pro '98* de Konami es el primer juego de baloncesto en sentido estricto que llega a la Nintendo 64. En Konami han estado meses y meses azuzando a su equipo de desarrolladores para que se despabilen y *Pro '98* está a punto de aterrizar en las tiendas. El primer nombre que tuvo el juego fue *NBA In The Zone '98*. Ahora, Konami ha decidido eliminar el «In The Zone» (en realidad tampoco tenía mucho sentido) e incluir «Pro», para unificarlo con el resto de juegos deportivos de la compañía.

La primera de las buenas noticias es que este «Pro» será el primer título enteramente diseñado por la rama americana de la empresa. Es lógico: ¿quién se monta mejor que los yanquies cuando se trata de baloncesto? De todos modos, suponemos que se dejará notar un poquito la influencia japonesa (algún truquito para que agigantar las cabezas de los jugadores, por ejemplo). La segunda de las buenas noticias — y la mejor — es que el juego cuenta con una licencia «completa» de la NBA. ¿Qué significa esto? Que en *Pro* hay veintinueve equipos enteros, sacados de la vida real, además de dos selecciones, una de la costa este y otra de la oeste. Como en ese primo cercano que es *ISS64*, uno de los mayores atractivos del *NBA Pro '98* son las opciones. Los ángulos de cámara van directos a la acción, las estrategias defensiva y ofensiva son exhaustivas y es fácil trabajar con la selección de equipos. Bien, bien.

Ahora todo lo que necesitamos son algunos trucos para lanzar la pelota con efecto y movimientos especiales. Por otro lado, esperemos que los programadores hayan tenido el coraje de renunciar por esta vez al anti-aliasing. Ya sabéis, ese efecto de la N64 que (en manos no del todo expertas) confiere a muchos juegos un aspecto movido o borroso. No queremos que los jugadores se nos coman o que firmen autógrafos. Sólo pedimos verlos bien, Sr. Konami. En la versión inacabada que hemos visto, el juego no tiene comentarios y no tenemos nada que objetar al respecto (en la variedad está el gusto), aunque suponemos que es una de las cosas que se le han añadido en la etapa final de desarrollo. Este *NBA Pro '98* de Konami es algo muy prometedor, pero no han de bajar la guardia teniendo en cuenta que *NBA Courtside* de Nintendo está en el horizonte. Alerta hasta el final.



NBA Pro '98	
KONAMI	
Marzo	1-4
Marzo	

△ *Otra repetición de la jugada. ¿No te apetece ayudarle?*

▽ *Un clásico, Detroit-Sacramento. No esperes grandes puntuaciones.*

◁ *Emoción, intriga, dolor de barriga. ¿Habrá canasta?*

△ *Hay montones de opciones para perfilar tus equipos como te guste. ¡El dream team en tus manos!*

◁ *La clave del baloncesto es la defensa. Sin defensa no hay ataque.*

CONTINUARÁ... Tendremos un análisis de NBA Pro de chuparse los dedos en el número 4.

Morir es el destino final de todo cuanto nace. Se trata de un aserto lleno de verdad, ¿no te parece? Y si convenimos en que la existencia es algo fugaz, ¿por qué no divertirnos un rato acelerando el tránsito del ser al no ser de nuestros amigos más estimados? A los mandos de una consola, por supuesto. En el fondo, si los shoot ´em up son tan populares es porque confirman mejor que ningún otro género la fragilidad de todo lo que respira. Y ya que los juegos de tiros nos hacen un poco más sabios, debemos celebrar el lanzamiento de Forsaken 64 esta primavera. En la estación en que la vida eclosiona bajo todas las formas imaginables, nada mejor que este shoot ´em up de Iguana para mantenernos en el recto camino hacia el conocimiento. Hermano, no olvides jamás la máxima del género:

SI SE MUEVE... ¡DISPARA!

FORSA

Ya falta menos para el cataclismo. En la redacción nos sentimos como seguidores de algún culto milenario que esperan con impaciencia el cumplimiento de una antigua profecía: el impacto de un gran meteoro contra la Tierra que señale el inicio de una nueva era de tinieblas. El meteoro es, por supuesto, Forsaken 64, el nuevo shoot ´em up de Iguana UK (el equipo que nos trajo Turok). A modo de holocausto, este mes publicamos algunos bocetos de las armas, los personajes y los enemigos que poblarán los angustiosos niveles de este juego de tiros. Además, hemos entrevistado a Robert McCracken, Project Manager y diseñador en Iguana UK. ¿Cómo se dirá «Robert, te adoramos» en sánscrito?

M64 Las versiones de juegos para PC suelen ser mucho más violentas que las de N64. ¿Se os ha exigido que suprimáis determinadas escenas, como ocurrió con Duke Nukem 64?

McC Nintendo ha visto las sangre y las vísceras, el picadillo de los cuerpos, etc., y de momento no ha exigido que cortemos nada. Yo creo que Nintendo se ha vuelto un poco más flexible en lo que concierne al tema de la violencia, algo que se puede apreciar en juegos como Mace. Las cosas han cambiado mucho —y para bien— desde los días de Mortal Kombat.

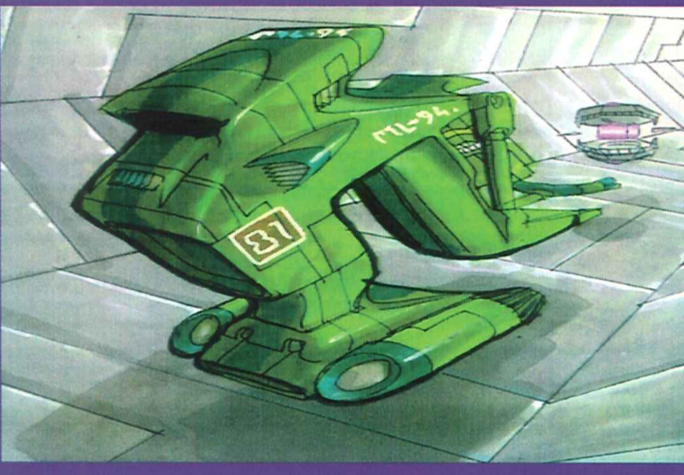
M64 ¿Habrá modo de cooperación en Forsaken?
McC No tenemos pensado incluirlo. Sin embargo, os podréis deleitar con partidas para cuatro jugadores con pantalla dividida donde se preserva el mismo nivel de detalle que en el modo para un jugador y a una velocidad más que aceptable. Además, el jugador podrá seleccionar enemigos controlados por la CPU verdaderamente astutos.

M64 Casi todos los juegos de ambientación futurista cojean del mismo pie: los niveles son casi iguales. ¿Va a ocurrir lo mismo en Forsaken?
McC Tenemos a nuestra disposición ocho escenarios radicalmente distintos y en esto Forsaken se desmarca de todos sus competidores. Las localizaciones incluyen templos antiguos, instalaciones nucleares o estaciones de metro abandonadas, por citar sólo unas cuantas. Hay variedad suficiente para contentar a los jugadores más exigentes.

Forsaken			
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM			
MAYO	64 Mb		1-4
Precio no disponible			

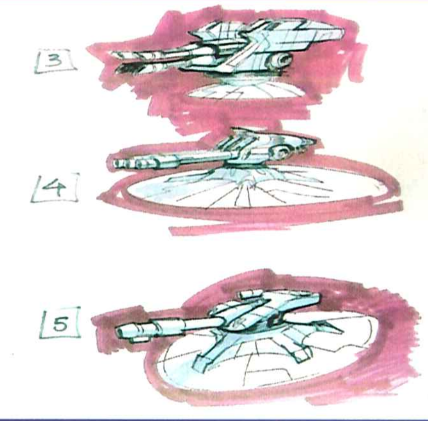
M64 En los juegos de N64 no abundan los efectos de luz en tiempo real. ¿Va a ser Forsaken más generoso al respecto?
McC Cada misil, explosión y arma del juego va acompañada de su propia fuente de luz, y ésta incide en los objetos circundantes. No nos hemos fijado ningún límite porque hemos comprobado que la consola es capaz de reproducir hasta una veintena de haces de luz sin pérdidas apreciables de velocidad.

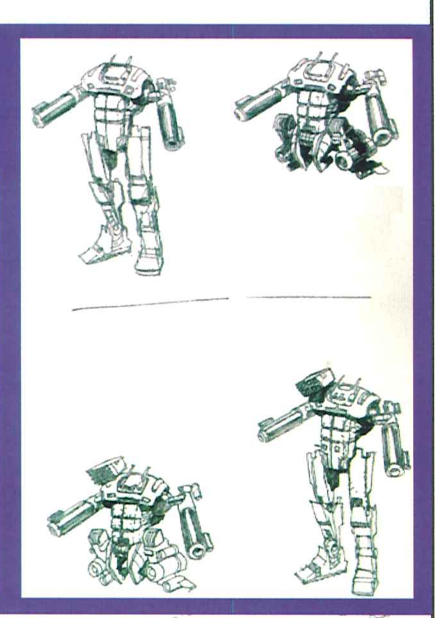
M64 Háblanos de la inteligencia de los enemigos. ¿Son más peligrosos que en Turok?



Además de ayudarte a segar vidas, este vehículo hace las veces de sillón de peluquería. Cuando te levantes después de una faena, verás qué mona te habrá quedado la permanente.

¿Es posible que estemos ante los primeros trajes-arma que se han visto en un videojuego? Cañones y lanzallamas en las mangas, ametralladoras en los hombros... ¡A esto se le llama ir de tiros largos!





KEN 64



El equipo de desarrollo de Forsaken 64 posa relajado en las oficinas de Iguana UK. Bob McCracken, el jefe de diseño, es el hombre de la postura pensativa, en el centro de la foto.

McC En efecto, en parte gracias al arsenal a su disposición. Hay treinta y tres enemigos distintos, divididos en cinco categorías: torretas, tanques, cazas, cañones aéreos y cazadores de recompensas. Por lo que respecta a la inteligencia, los cazadores son los más listos. Hemos desarrollado un sistema de inteligencia artificial para estos personajes que supera a la humana en muchos aspectos. Los jugadores lo van a tener muy difícil.

M64 ¿Cómo incide la habilidad de los usuarios en la dificultad de los niveles?
McC Cada jugador es conducido a través del juego en función de su habilidad y curiosidad: si completas una misión en poquísimo tiempo, se te recompensa con una nueva misión; de igual forma, el jugador que no quiere dejar ni una piedra sin mover, encontrará áreas, misiones y jefes inéditos.

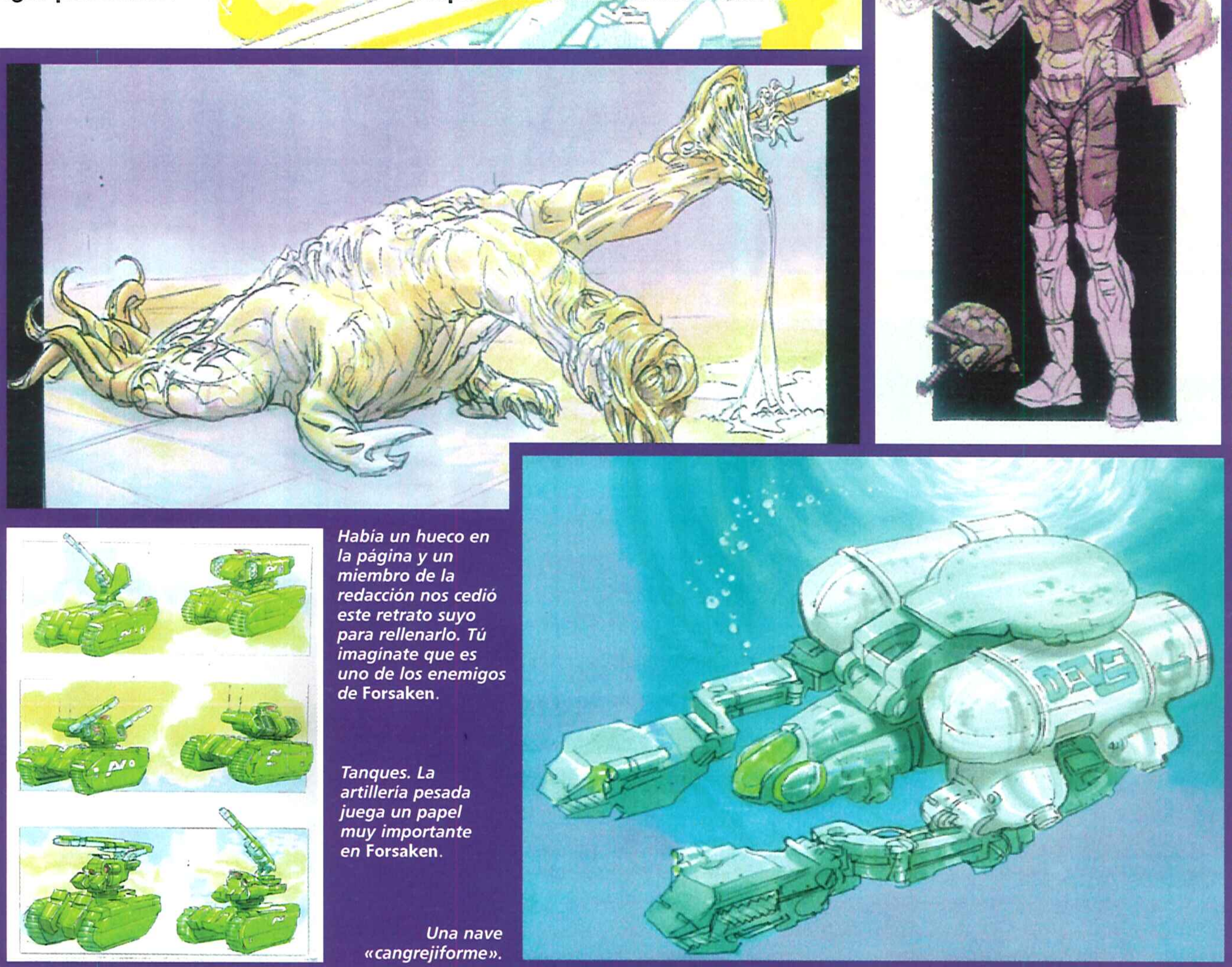
M64 Mucha gente se queja de la niebla en Turok. ¿Forsaken les dará motivos para seguir protestando?

McC ¡En Forsaken no habrá niebla! Como la acción transcurre sobre todo en túneles, no tenemos que preocuparnos por áreas extensas. Os garantizamos, sin ningún género de duda, que no habrá niebla.

M64 La acción en Turok es bastante lineal. ¿Habéis previsto diversos finales en Forsaken?
McC Habrá tres rutas distintas, aunque el itinerario que sigue el jugador, ya está dicho, registra variaciones según su pericia y curiosidad.

M64 ¿Es Forsaken un shoot 'em up clásico?
McC Sin duda, el elemento shoot ´em up predomina sobre los demás. Hay pocos juegos que hagan un buen uso de la tridimensionalidad. Esto se debe a que aún no se han resuelto los problemas de disparar en un entorno 3-D. Hasta la fecha, el que ha estado más cerca de conseguirlo ha sido probablemente Panzer Dragoon (en la Saturn), aunque hay que reconocer que con este título se experimentaba una cierta sensación de desconexión de la acción; a veces el jugador se sentía más espectador que jugador. De ahí nuestra predilección por la perspectiva en primera persona de Forsaken, que impide que el usuario se distancie de los acción: en nuestro shooter la tienes delante de tus narices.

Podrás adoptar el papel de cualquiera de los ocho abyectos mercenarios que merodean por los siniestros escenarios de Forsaken 64. Moralmente son todos escoria, así que tú escoge el que te dé menos asco. Cada personaje pilota una moto distinta.



Había un hueco en la página y un miembro de la redacción nos cedió este retrato suyo para rellenarlo. Tú imaginate que es uno de los enemigos de Forsaken.

Tanques. La artillería pesada juega un papel muy importante en Forsaken.

Una nave «cangrejiforme».

CENTRO MAIL

todo para

NINTENDO64

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**

BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13✆**7960716**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆**22 47 29**
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆**60 16 65**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆**20 78 33**

MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆**378 22 22**
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆**643 62 20**
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆**637 47 03**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆**656 24 11**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆**29 46 16**

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**

SAN SEBASTIAN-DONOSTI
San Sebastián Av. Isabel II, 23 bajo ✆**44 56 60**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**46 34 62**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1✆**464 97 03**

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz, 14 ✆ **976 21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ **976 53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI®

NAGANO WINTER OLYMPICS '98



Ven al más grande evento deportivo del mundo con el videojuego oficial de las Olimpiadas de invierno 1998. Utilizando la potencia de la Nintendo 64, hay 12 eventos presentados con un detalle super realista. Hasta 4 jugadores pueden desafiar a los mejores atletas del mundo en deportes de alta competición. Gráficos increíbles, sonidos potentes y múltiples opciones se combinan para hacer de Nagano uno de los mejores juegos de Nintendo 64.

13.490 PTAS

pídelos en el teléfono

902 17 18 19



o por Internet:

pedidos@centromail.es

Conéctate con nosotros:

www.centromail.es



▽ Las chicas que promocionaban este título en el Space World iban vestidas de Banjo, pero con camiseta.

△ El efecto de semitransparencia no parece hacer muy feliz a este personaje...

Este toro debe tener un ataque de cuernos. ▷

BANJO-KAZ

hazañas de un oso

△ No hemos jugado en esta pantalla, pero suponemos ◁ que la táctica no consistirá en enfrentarse a este toro para seguir adelante. ¡Vaya cuernos!



△ Esta pantalla ha salido de la estación Silicon Graphics que utilizó Rare para programar el juego; de ahí su alta resolución.

Kazooie puede volar con Banjo, aunque sólo distancias muy cortas. ▷ Pesa demasiado para ser tan amigo de un pajarito.

OOIE
y un pájaro



△ Tienes que recoger un centenar de estas notitas musicales en cada nivel.

VISIÓN DE FUTURO

Aunque gran parte de la atención del público que asistió al Space World de Nintendo fue a parar a Zelda, para la mayoría de los integrantes de Magazine 64 la estrella del show era Banjo Kazooie. ¿Por qué? El motivo principal es simple, aunque ciertos desarrolladores quizás querrán hacer oídos sordos: porque es un juego DIVERTIDO. No ha faltado quien ha dicho que se trata de un «título para niños», pero nosotros hemos pasado un rato largo con Banjo-Kazooie y podemos dar fe de que será atractivo para los jugadores de todas las edades. Por cierto: si habéis oído el rumor de que nos echaron de la máquina por acapararla durante demasiado tiempo, no os lo creáis...

La secuencia de apertura es una presentación maravillosa que finaliza depositando al protagonista en una sala central desde la que se selecciona la siguiente aventura. Namco, Nintendo y Acclaim han utilizado recientemente este sistema como vehículo para acceder a distintos mundos, pero sería una estupidez acusar a Rare de plagiarles en *Banjo-Kazooie*. ¿Hay alguna forma mejor para presentar múltiples caminos a un personaje? Un hall central es mucho mejor que obligar al jugador a salir de la acción para acudir a una pantalla separada de selección. Y la sala central de *Banjo Kazooie* es una cueva, porque Banjo es un oso. Así que no se aceptan quejas.

Cuando entras en el juego, *Banjo-Kazooie* recrea una atmósfera impresionante. *Turok* es, probablemente, el juego más reciente que ha conseguido proporcionar una sensación tan profunda de inmersión en el mundo de un juego. Pero *Turok* lo tenía bastante más fácil porque, básicamente, sólo te deja ver lo que hay a unos siete metros por delante. Y, claro, eso es parecido a conducir de noche bajo la lluvia y atravesando una espesa niebla; así cualquiera. Por su parte, *Banjo-Kazooie* emplea una opulencia gráfica que deja a *Mario* en mal lugar. Si saltas dentro del agua, por ejemplo, se producen en la superficie unas ondas de un realismo increíble. También hay unos árboles fantásticos por los que puedes trepar.Aparte de esto, las secciones que hemos visto presentan un entorno muy realista en su conjunto. Claro está, si es que se puede utilizar la palabra «realista» para describir un mundo habitado por unos cangrejos gigantes que tienen muy malas pulgas, unos cocodrilos de ojos enormes, y un oso con calzoncillos largos que lleva un pájaro en el hombro. Pero la cuestión es que los escenarios no parecen ser el fruto de la imaginación de un diseñador convencido de que el mejor de los mundos posibles estaría hecho de bloques de cemento armado. Hay un pantano, un valle desértico, una caverna junto a la costa, montañas y una serie de cuevas.

Sin embargo, al calificar a Banjo como personaje principal cometemos una gran injusticia con Kazooie. Como ya sabréis, una de las innovaciones de *Banjo-Kazooie* es que puedes dejar de controlar a Banjo para gobernar a Kazooie cuando la situación lo exija. A diferencia de otros intentos de incluir este tipo de característica en un juego, Rare ha asegurado que la decisión de cambiar entre los dos no será una simple cuestión de preferencias personales.

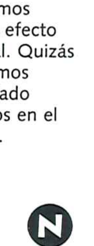
Cada uno de los personajes tiene atributos distintos; por ejemplo, puedes preferir a Banjo para atravesar nadando el agua subterránea de la caverna y cambiar a Kazooie cuando, al alcanzar la superficie, te quedes mirando una pared de roca imposible de escalar. Ya ves: los osos no son expertos en escalada libre. Cuesta un poco acostumbrarse a los botones de mando, pero al cabo de un tiempo son excelentes para cambiar de personaje. La mayoría de las demás aventuras gráficas parecen, al lado de ésta, una experiencia muy solitaria.

GO! GO! ▷

Los enemigos son tan majetes como los dos personajes que tienes bajo tu control, aunque representan una gran amenaza para tu vida. Hay tiburones y peces mecánicos gigantes para empezar, y un bicharraco enorme parecido a un lagarto que sale de una puerta cuando menos lo esperas. Es más emocionante de lo que puede parecer al leerlo.

Los protagonistas están equipados con todo tipo de ataques para enfrentarse a toda esta gente, y no les tienen ningún miedo. El primer enemigo, por ejemplo, es un cangrejo enorme que sale trotando de la pequeña laguna en la que has aterrizado suavemente (si desciendes volando con Kazooie) o ruidosamente (si utilizas a Banjo). Para enfrentarte a este primer oponente tienes que hacer una elección. ¿Te acercas a él rodando con Banjo y saltas a su espalda, o alzas a Banjo al aire utilizando a Kazooie y te dejas caer sobre el enemigo? ¿O quizás te quedas en tierra firme mientras Kazooie realiza su ataque acrobático con el pico? Todas las opciones son espectaculares y garantizan que tus enemigos lo pasarán mal.

Banjo-Kazooie es compatible con Rumble Pak, aunque hay que decir que no percibimos ningún efecto especial. Quizás estábamos demasiado absortos en el juego...





△ *Banjo corre como un bebé gigantesco que acaba de escaparse de su taca-taca. Increíble.*



¿Dónde quieres ir hoy?

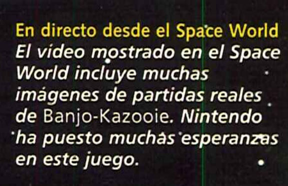
Los mundos que están disponibles al principio se llaman Mambo's Mountain, Treasure Trove Cove, Clanker's Cavern, Bubble Gloop Swamp y Gobi's Valley.

En cada uno de ellos, el objetivo principal es recoger 100 notas musicales y varias piezas de puzzle que pueden encontrarse en las múltiples etapas de los mundos (hemos contado siete, ocho y nueve etapas en algunos de ellos). La energía del personaje se representa con cinco casillas de miel (¡qué monooo!). Estas casillas se rellenan después de atacar a ciertos enemigos cuya destrucción proporciona una casilla de miel extra.



◁ *Secuencia de introducción. Banjo toca, pues eso, un banjo, y Kazooie toca una especie de trompeta que, suponemos, será un chiflato (en inglés, «kazoo»).*

En directo desde el Space World
El vídeo mostrado en el Space World incluye muchas imágenes de partidas reales de Banjo-Kazooie. *Nintendo ha puesto muchas esperanzas en este juego.*








Trucos y más trucos

Nos ha costado un montón hacernos con los controles de Banjo-Kazooie, sobre todo porque hay muchos. Éstos son los que hemos descubierto:

C-arriba: vista en primera persona (o, más bien, primer oso)
Z: agacharse o, mientras estás corriendo, deslizarse
Z + C-arriba: utilizar objeto

La cámara, como en Zelda, es automática excepto cuando la sitúas en perspectiva subjetiva. El rodamiento (pulsar B al correr) es una maniobra defensiva excelente, ya que elimina al enemigo sin exponerte a un ataque. Pero también es una táctica cobarde y, cuando Banjo la lleva a la práctica, se parece más a un gorila que a un oso pardo.

Pulsa B para activar al compañero que llevas montado en el hombro. Puede ayudarte a nadar sacudiendo las alas, pero girar es bastante complicado. Es mejor quedarse con Banjo si hay que sortear obstáculos y curvas. Al mantener el Z pulsado y apretar C-abajo, Kazooie carga a cuestas con su compañero peludo y hace valer su mayor agilidad para, por ejemplo, subir cuestas. Si pulsas A en lugar de C, levantas el vuelo; con un doble clic sobre A das un salto en el aire.

Vuelo libre sin motor

Salto + Z: bombardeo
Z + B: ataque con el pico
Z + C-derecho: huevo-misil hacia delante
Z + C-izquierdo: huevo-misil hacia atrás

Al combinar el botón Z con uno de los otros, se activan maniobras ofensivas muy divertidas (aunque bastante peligrosas). El bombardeo es un ataque aéreo, mientras que al atacar con ataque con el pico Kazooie realiza una vistosa pirueta. Los huevos-misil son demoledores para lo que encuentren en su camino.



△ *Conversación entre una palmera y un oso que está haciendo equilibrios sobre la joroba de un camello. Fuera de los videojuegos, estas escenas surrealistas sólo se dan en nuestra redacción.*

△ *Hoy este colega quiere desayunar un oso y un pajarraco.*

Kazooie lleva a Banjo a cuestas. Unas patas sorprendentemente fuertes, pese a su aspecto frágil. ▽





CONTINUARÁ... Todavía falta mucho para que *Banjo-Kazooie* llegue a las tiendas, pero os mantendremos informados.



La intro comienza con un caballo y dos jinetes huyendo de un castillo.

Un primer plano nos descubre que la silueta más pequeña corresponde a la Princesa Zelda.

La cámara regresa al castillo y podemos ver de qué huyen los jinetes: del malvado Ganondorf (una encarnación más joven de Ganon, el malo de los anteriores juegos Zelda)

En este mes de vacas flacas, no nos queda otro consuelo que recrearnos en nuestros recuerdos sobre la versión especial de Zelda presentada en el Nintendo Space World: escenarios inmensos, efectos de luz a tiempo real magistrales, castillos de LEYENDA.
Miyamoto, te queremos.

GO! GO!

LEGEND OF

Mejor de lo que creíais posible

Legend of Zelda			
NINTENDO			
(Japón)	Abril	256 Mb	1
España: Noviembre			





Pulsando R se obtiene un plano aéreo, muy útil cuando no tienes claro por dónde seguir.

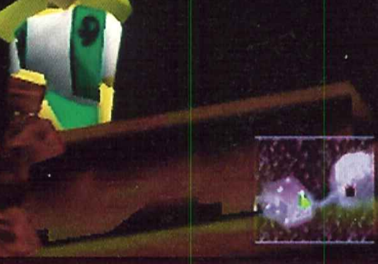
El menú de botones de la parte superior de la pantalla cambia según la situación en la que se encuentra Link.

Fruslerías *Zelda 64*

- En algunos puntos del juego tienes que tocar melodías con la Ocarina del Tiempo (usando los botones del pad).· Si mantienes pulsado A, los golpes de tu espada son mucho más fuertes.
- Los textos estarán traducidos al castellano. ¡Viva Cervantes!
- El bastón (para ataques a cierta distancia) pesa tanto que cuando Link lo lleva no puede correr.
- El D-pad no se utiliza en todo el juego, sólo el mando analógico y los botones.
- Miyamoto asegura que Zelda será compatible con el Rumble Pak, pero ´sólo un poquito ª.
- La pantalla de ítems y opciones tiene la forma de un gran cubo: tú apareces dentro, frente a una de las caras, y haces rotar el cubo con el joystick para seleccionar las diferentes opciones.
- Como en las anteriores entregas de Zelda, pasarás parte del tiempo recogiendo medallas.
- La pantalla «Equip Item» (que aparece en el cubo de opciones) te permite cambiar el aspecto de Link: botas, ropa, espada y escudo.
- Para utilizar cualquiera de los ítems recogidos a lo largo del juego has de entrar en el cubo de opciones y seleccionarlo, como en GoldenEye.



Link toma su daga y avanza con precaución: la primera vez que se explora una estancia más vale ir con cuidado, nunca se sabe lo que puede aparecer...



En la esquina inferior derecha de la pantalla aparece un mapa de la zona.

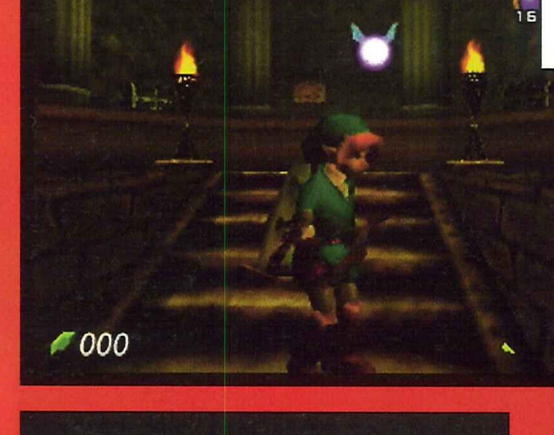
ZELDA THE OCARINA OF TIME

VUESTRAS DUDAS

Antes de partir rumbo a Tokio, recogimos algunas preguntas de nuestros lectores acerca de Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Éstas fueron las más frecuentes:

¿Qué aspecto tiene?

Inimaginable. Piensa en el videojuego que más te haya impresionado hasta el momento. ¿Lo tienes? Bien, pues multiplícalo por tres y luego súmale diez. *Legend of Zelda* es lo mejor que se ha programado nunca. La cantidad de detalles en los escenarios, la fluidez de su animación, la precisión de los controles, la enormidad de los monstruos... no se pueden explicar con palabras.

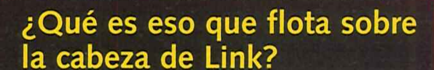




¿Cómo funcionan los controles?

Joystick: Mueve a Link (y el cubo en el menú de opciones).
L: Mapa y enfoque aéreo. Con él se accede al menú de opciones.
Z: Pone en tu objetivo al enemigo más cercano.
B: Es el botón de acción, y cumple diferentes funciones dependiendo de la situación en la que Link se encuentra. El botón verde que aparece en la parte superior de la pantalla te muestra la función de B en cada momento.
A: Desenvaina la espada.
R: Sirve para agacharse.
C: Es para seleccionar y usar las armas o los ítems. El menú del botón C aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Aquí está el menú de botones: Link dispone de 16 flechas y 16 bombas.



¿Qué es eso que flota sobre la cabeza de Link?

Link va acompañado en sus aventuras de una especie de «hada madrina» llamada Navi. Cuando Link tiene un problema (si no sabe qué hacer o le están atacando y no reacciona), Navi viene en su ayuda. Por ejemplo, cuando empezamos nuestra primera partida y no nos dimos cuenta de que una flor gigante nos estaba escupiendo veneno, nuestra amiga etérea le atizó en la cabeza por nosotros. En otra ocasión nos encontrábamos perdidos en un camino de montaña y Navi apareció flotando sobre una señal que nos indicaba la ruta a seguir. Es un encanto.

¿Cuándo aparece el caballo?

Parece ser que el caballo se utilizará para cubrir las distancias entre los diferentes lugares del fantástico mundo de *Zelda*. La versión que había en la muestra te permitía hacer una prueba rápida de equitación. Lo cierto es que Miyamoto y su equipo han conseguido captar perfectamente el aspecto y los movimientos del animal. El botón B permite a Link azuzar a su montura para que se atreva a saltar las vallas más altas o galope más rápido, y los relinchos del caballo parecen de verdad, son geniales... Pero cada vez que utilizas la fusta has de darle una zanahoria (no vayan a quejarse los de la protectora de animales).

En esta pantalla hay un misterioso caballo blanco que parece haberse perdido (quizás tu misión sea llevarlo de vuelta al castillo)

¿Cómo son las batallas?

En cuanto a las escenas de lucha, *Zelda* parece un auténtico juego de acción. En el modo de ataque el plano general es más amplio: pulsando el botón Z la cámara enfoca al enemigo más cercano; y, si lo mantienes pulsado, todos los ataques de Link se dirigen automáticamente a él, como en un *beat 'em up*. Aunque pueda parecer un detalle sin importancia, esta característica añade toda una dimensión al juego, ya que cambia la forma en que el joystick controla a Link. Aquí no hay lugar para los planos confusos, el enemigo contra el que peleas está visible en todo momento.



Estas flores no sólo son capaces de escupirte veneno a los ojos, ¡también se balancean para morderte!

¿Cómo funcionan los diferentes periodos de tiempo?

En la versión que vimos tan sólo aparecía Link de adulto, no tuvimos ocasión de ver ninguna escena de cuando era pequeño. A esto hay que añadir que, como sólo jugamos un máximo de diez minutos seguidos (había muchísima gente esperando), no tuvimos ocasión de comprobar el ciclo «día/noche» de *Zelda*. Tan sólo una vez, después de un rato jugando, vimos que empezaba a anochecer... Lamentablemente, nos echaron educadamente de la sala antes de que descubriésemos más secretos del juego.



Las diferentes pantallas de Zelda están enlazadas con secuencias de video aún más impresionantes que las de Lylat Wars.

EN DIRECTO DESDE SPACE WORLD

Con el video que vimos en la muestra nos pudimos hacer una idea de lo que supone enfrentarse a Dodongo. Tienes que esperar a que abra la boca y hacerle tragar una bomba. Muy digestivo.








Pulsando Z, los movimientos de Link se dirigen al objetivo en rojo.

¿Qué armas tiene Link?

Las que conocimos son las siguientes:

- **La espada y el escudo:** útiles para los ataques cuerpo a cuerpo y, seguramente, las armas más poderosas de cuantas vimos.
- **El bastón de madera:** resulta un tanto incordiante (se reduce considerablemente la velocidad de los movimientos), pero es útil para ataques a cierta distancia.
- **El bumerán:** se lanza contra un enemigo y vuelve por arte de magia a las manos de Link.
- **La catapulta:** dispara rocas a los malos (y tal vez otros proyectiles, no pudimos comprobarlo). Lo curioso es que, cuando la utilizas, se te permite el enfoque en primera persona, como en los cañones de *Mario*.
- **Bombas:** son como las de *Bomberman*, y dan un resultado fantástico para enemigos de gran calibre.
- Miyamoto, además, nos comentó que Link también puede utilizar bolas «Pachinko», nueces y martillos.

Se rumoreaba que había dos Links: ¿se sabe algo?

Por desgracia no, en la muestra sólo había uno.

¿Qué hay que hacer en el juego?

Aparte de luchar, los aspectos más importantes de *Legend of Zelda* parecen ser la exploración y la resolución de enigmas. También hay carreras y saltos, pero si te fijas en los botones de control verás que no hay ninguno que haga saltar a Link: basta con hacer que corra hacia un borde para que él salte de forma automática.

No sabemos muy bien qué están diciendo. ¿Están dando algún consejo a Link o están hablando del precio de las patatas?

¿Cuánto más tendremos que esperar?

No nos extrañó demasiado el anuncio del nuevo retraso en la fecha de lanzamiento: se supone que saldrá a la venta en Japón el próximo mes de abril. Echad cuentas con los dedos... ¿de las dos manos?

El cartucho de la muestra

Zelda es, ante todo, un juego de rol; y no se puede conocer el potencial de un juego de rol con una partida de 10 minutos. Como solución a este problema, los chicos de Nintendo tuvieron el detalle de crear una versión exclusiva para el Space World compuesta por partes salteadas del juego. De esta manera, lo poco que vimos fue mucho más de lo que habríamos visto en condiciones normales. Las partes que componían aquel cartucho de demostración son las siguientes:

Intro



Una introducción digna de un Oscar. Empieza con Link acercándose al castillo Hyrule; después, la cámara ofrece una secuencia en la que se ve cómo un guardia huye del castillo con la princesa en un hermoso caballo blanco. Mientras Link espera a las puertas de la fortaleza, entra en escena el temible perseguidor: Ganondorf (una versión más joven de Ganon, el malo de los anteriores títulos *Zelda*). La pantalla se funde en negro con Link y Ganondorf cara a cara...

RUTAS DEL JUEGO

Después de la secuencia de vídeo aparece en pantalla un menú especial que te permite elegir entre tres rutas distintas. Cada una de ellas, a su vez, se compone de varias partes.

Hyrule

Si escoges esta ruta puedes empezar desde cuatro puntos diferentes: la casa-árbol de Link, el mundo elevado de Hyrule, una zona cerca de un río, o los llanos que rodean al castillo (aquí es donde montamos a caballo).

Las Mazmorras

Tres escenarios más, cada uno con un montón de lugares que explorar y secretos que descubrir. En la parte inferior izquierda de la pantalla se encuentra el mapa de la zona, que se puede ampliar con el botón R.

Las Batallas

Sin duda alguna, la parte de Zelda que a más público del Space World encandiló. Había tres batallas jugables: una contra dos caballeros Stalfos, otra contra Ghoma (un monstruo capaz de engendrar miniaturas de sí mismo, terriblemente difícil) y, la más impresionante de todas, un combate contra Dodongo. Este último es un tipo enorme de verdad: ocupa casi toda la pantalla. Cuando abre la boca tienes que apañártelas para meterle una bomba y, mientras se recupera de la explosión, rematarlo con la espada. Impresionante.

CONTINUARÁ... Os mantendremos informados de todo lo relacionado con Zelda y sus aventuras



















◁ En muchos momentos verás las cosas de lado. Significa que has muerto.

▽ Esta arma es una ametralladora que dispara clavos. Úsala para someter a tus enemigos a una sesión rápida de piercing.

△ Esta hermosa imagen corresponde al arma definitiva, aunque si la utilizas bajo el agua morirás electrocutado al instante.

▽ ¡Te has cargado su casita de Lego! O no... espera; esos cuadrados son gotas de sangre. Bueno, en cualquier caso no está de muy buen humor.



△ ¡Cuidado! Un perro está a punto de morderte. Debe ser porque vas vestido de cartero.

▽ ¿Cómo que loading? ¿Cargando qué? ¿Desde dónde? ¿Qué pasa? ¡Que alguien nos los explique!



▽ En las cajas hay munición y energía extra.

QUAKE

Acribilla a esos monstruos

Por qué tenemos tantas ganas de que *Quake 64* llegue a las tiendas? Buena pregunta. La respuesta se divide en cinco partes:

- Es el juego para PC más popular del mundo.
- El programa original es de Id Software, los creadores de Doom.
- Es *Doom* con escenarios en 3-D (escaleras, balcones y de todo) y monstruos poligonales como los de *Turok*.
- Las partidas multijugador de *Quake* (que se juegan en redes de ordenadores personales) mantiene todavía pegados a sus PC hasta altas horas de la noche a los miembros de las revistas vecinas de Magazine 64 (como *PC Format*) en nuestra editorial, ¡y eso que ya hace casi dos años que salió el juego!
- Puedes destrozar a un enemigo con un lanzagranadas y ver después cómo su cabeza rueda por el suelo. Por todos estos motivos, hemos dado brincos de alegría cuando nos han enseñado una versión N64 casi acabada de *Quake* y nos han prometido que muy pronto estará en las tiendas.

La conversión que ha hecho Midway parece impecable, y el programa funciona con la misma rapidez y suavidad que en un PC razonablemente potente. Igual que en la versión para PC, combates contra las fuerzas de las tinieblas (o algo así, porque en ningún momento queda demasiado claro) a lo largo de una serie de niveles, recoges un montón de armas potentes, abres puertas, viajas por teletransportadores y descubres áreas secretas. Unos monstruos enormes llamados Ogres vienen hacia ti con motosierras, otros bichos inmundos denominados Scrags vuelan a tu alrededor escupiéndote material tóxico, y unos perros de raza Rottweiler te harán sentir como un gatito indefenso. En general, todos estos enemigos lo tienen mal frente a la extraordinaria potencia de tu arsenal, y suelen acabar estallando en una lluvia de fluidos corporales y pedazos de carne. Especialmente divertidas son las dos ametralladoras de clavos (nailgun y super nailgun), una especie de mezcla entre una grapadora industrial y un subfusil.

Posiblemente, la parte de *Quake* que tenemos más ganas de ver en acción es la partida multijugador o Deathmatch. En la versión PC pueden jugar hasta 16 personas en una misma partida en una red local de ordenadores o vía Internet; *Quake 64* no llega a tanto, pero permite que dos jugadores se den caza mutuamente en un modo de pantalla partida que casi no sacrifica velocidad de funcionamiento. Al principio se habló de incluir una opción de Acuatro jugadores al estilo *GoldenEye*, pero la complejidad de los niveles de ha impedido ampliar el número de jugadores por encima de dos. Lo extraño es que la versión de *Quake 64* que hemos visto no contiene ninguno de los soberbios escenarios multijugador de la

Amigos para siempre

O, al menos, hasta que los clavos empiezan a silbar en el aire. Ésta es una crónica del fin de una amistad.

△ «Oye, sólo daremos una vuelta para explorar, ¿vale?» «Vale. Y nada de dispararnos entre nosotros, ¿eh?» «Claro, hombre».

△ «¿Me cubres?» «Claro, no te preocupes».

△ Surge la tentación...

△ Taca-taca-taca-taca-taca-taca-tac



△ «Lo siento...» «No te molestes, hombre, ya lo sentirás cuando te pille»

△ Si todo se pone así de rojo, probablemente estás muerto.

△ Estas imágenes de violencia y disparos son muy frecuentes en Quake.

Este colega es el ▷ jefe de los monstruitos. Sólo puedes cargártelo electrocutándolo.

△ Este chico se llama Miguel Ángel. Tiene unos 27 años y vive en Castelldefels. Mátalo.

64

Quake 64	
NEW SOFTWARE CENTER/GTI/MIDWAY	
Marzo	1-2
Precio: no disponible	

◁ Puedes recoger objetos que te hacen invenvible.

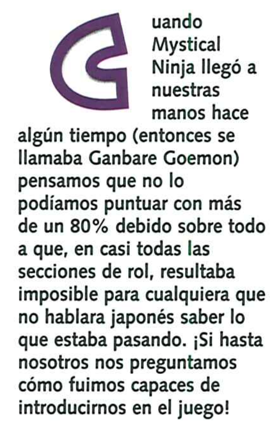
No uses este ▷ arma bajo el agua o morirás electrocutado.



edición para PC, sino que sólo incluye los tres campos de batalla simples de *Quake Test*, la versión preliminar recortada que sólo permite partidas multijugador que apareció en PC unos meses antes que la versión definitiva. Estos niveles son bastante divertidos, pero no pueden reemplazar a los seis niveles multijugador que incluye el juego original y, sobre todo, se echa de menos el escenario de baja gravedad Ziggurat Vertigo. ¿Se incluirán en el último momento los niveles adecuados? ¿O los sacrificarán por niveles más sencillos para acelerar el rendimiento del juego? ¿Qué pasará? Los representantes de GTI con los que hemos hablados todavía no están seguros.Esperemos que los niveles de verdad acaben entrando en este título, porque durante mucho tiempo han sido lo mejor que se ha podido ver en un PC. Los escenarios para un jugador, que han sido replicados con exactitud en la versión N64, no duran demasiado tiempo y, como nunca te atacan muchos monstruos al mismo tiempo, en pocos momentos consiguen acelerarte el pulso.

CONTINUARÁ... *Quake* debería estar acabado a tiempo para ser objeto de un análisis completo y profundo en el número 4 de *Magazine 64*.

PRIMERAS IMÁGENES DE LA VERSIÓN PARA OCCIDENTE DE MYSTICAL NINJA



Cuando Mystical Ninja llegó a nuestras manos hace algún tiempo (entonces se llamaba Ganbare Goemon) pensamos que no lo podíamos puntuar con más de un 80% debido sobre todo a que, en casi todas las secciones de rol, resultaba imposible para cualquiera que no hablara japonés saber lo que estaba pasando. ¡Si hasta nosotros nos preguntamos cómo fuimos capaces de introducirnos en el juego!

La admirable decisión de Konami de traducir el juego para los mercados estadounidense y europeo nos ha brindado la oportunidad de volver a ver lo que pasaba en realidad. El cartucho de desarrollo del que se han extraído estas imágenes representa tan sólo el primer paso en la traducción, un proceso más complicado de lo que parece. No se trata simplemente de hacer una traducción palabra por palabra del japonés a un idioma occidental, tal y como demuestran los diálogos de estas capturas de pantalla.

El problema radica en dos puntos básicos. En primer lugar, una traducción literal del original japonés haría que las frases hechas, por ejemplo, no tuvieran ningún sentido. Por poner un ejemplo, es como si nosotros dijéramos «enciende la tele» y al traducirlo al japonés, nuestros estimados amigos nipones se vieran forzados a prender fuego a la caja tonta. Sería ridículo. Pero, a juzgar por el material que nos llega de esta primera versión de *Mystical Ninja* (*Starring Goemon*, si te interesa conocer el título completo), parece ser que eso es exactamente lo que va a pasar. El otro problema de las traducciones es que el tipo de conversación que suena normal en una cultura puede sonar muy forzado en otra. Es como si el juego estuviera repleto de rarezas hasta los topes; se me ocurre por ejemplo la imagen de ese hombre medio desnudo con una bolsa de papel en la cabeza que gira de una forma un tanto obscena. (Resulta que está ahí para ofrecerte pistas a cambio de dinero) Aunque ya se han incluido algunos americanismos, todos en la redacción de *Magazine 64* esperamos que Konami se lo piense dos veces antes de transformar a su héroe de pelo azul en una especie de Ronald Reagan de las artes marciales.

También se han llevado a cabo otras pequeñas modificaciones. Las cruces esvásticas de los fondos (símbolos de paz en Hindi) se han eliminado y se han sustituido por unas estrellas menos polémicas. Eso está bien. Sin embargo, el juego seguirá teniendo su fuerte sabor japonés, con vestidos tradicionales y su peculiar arquitectura. Será interesante saber cómo resuelven al final el tema de los chistes. En el original japonés incluían partes con risas y aplausos enlatados, aunque en inglés no hacen ninguna gracia.

Ahora que el lanzamiento de *Zelda* parece definitivamente pospuesto hasta noviembre, Konami será definitivamente quién proporcionará el primer juego de rol para N64 en nuestro mercado. También ellos tienen los derechos europeos de edición del prometedor y siempre aplazado *Holy Magic Century* de Imagineer. Tres hurras por la gran K. La diversión empieza en abril.

Aquí aparece «Yoshi» como un nombre japonés de lo más común..

Goemon amenaza con darle una patada en el trasero a unos indeseables.

Goemon se toma su tiempo para admirar el paisaje. Es asombroso, tenemos que admitirlo.

La cámara no se mueve de forma tan rápida y suave como en Mario 64.

MY

Mystical Ninja	
KONAMI	
Marzo	1
Precio no disponible	





△ Así que nos llamas cobardes, ¿eh? Pues ahora le diremos a nuestro primo, el del zumo, que ajuste cuentas contigo.

△ El hombre desnudo de la bolsa en la cabeza te dará pistas.

Y, por alguna razón, parece que no puede parar de decir «plasma». No sabemos por qué. ▷

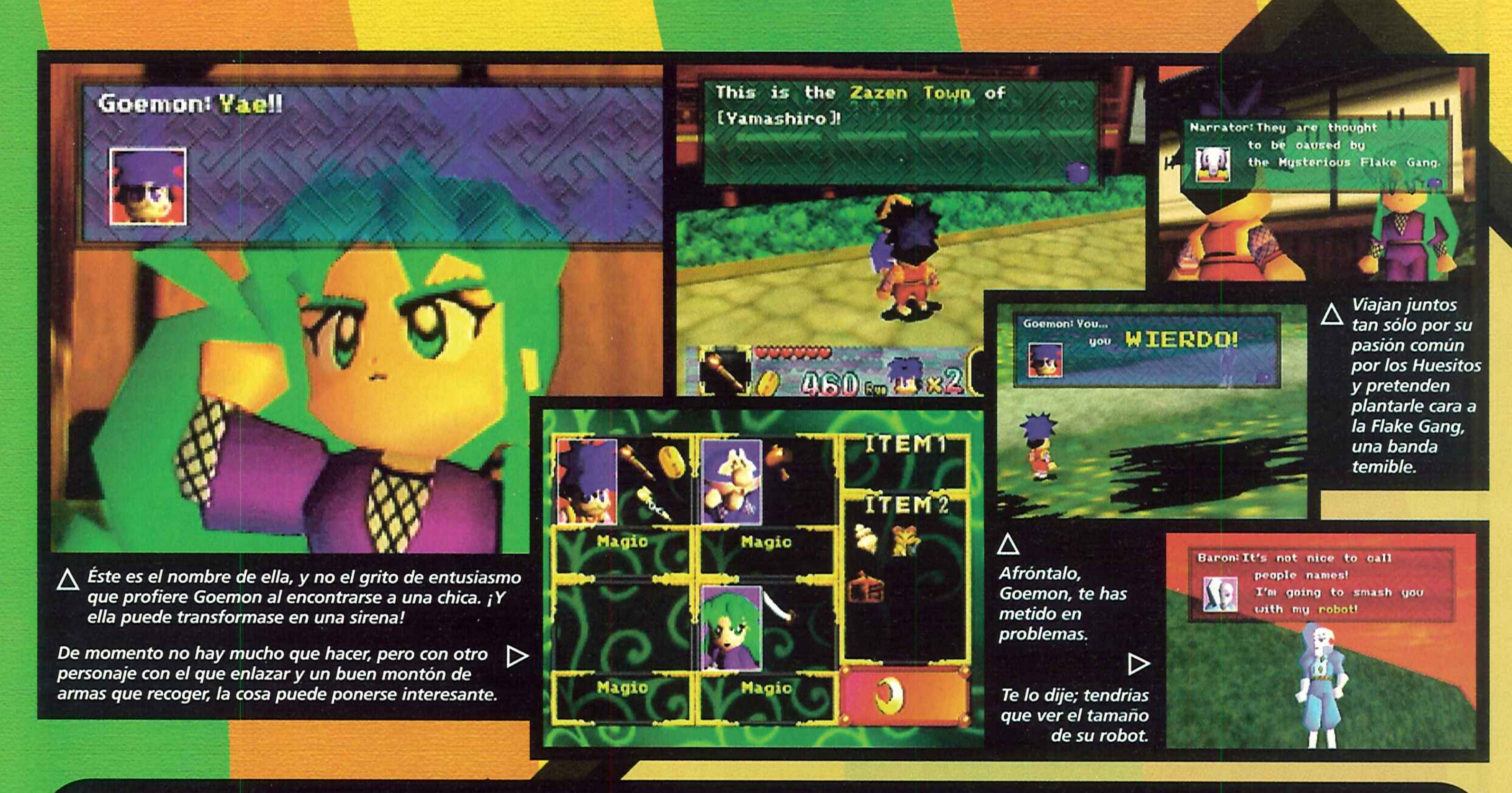
▽ Una pausa para ir de compras. A ver en qué te gastas el dinero, monada.

△ Claro que hay de todo para comer, faltaría más.

al chico del pelo azul se le dan bien los idiomas

STICAL NINJA

GO! GO! ▷



△ Éste es el nombre de ella, y no el grito de entusiasmo que profiere Goemon al encontrarse a una chica. ¡Y ella puede transformase en una sirena!

De momento no hay mucho que hacer, pero con otro personaje con el que enlazar y un buen montón de armas que recoger, la cosa puede ponerse interesante. ▷

△ Viajan juntos tan sólo por su pasión común por los Huesitos y pretenden plantarle cara a la Flake Gang, una banda temible.

△ Afróntalo, Goemon, te has metido en problemas.

▷ Te lo dije; tendrías que ver el tamaño de su robot.

Canta una canción de doble sentido

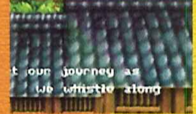
Ésta es la razón más que probable de que Mystical Ninja tenga 128 Mb y el origen del rumor de que Goemon está chiflado. Por eso, aquí tienes una explicación del principio de la canción de Goemon que se oye al conectar el juego.

Nos vamos, ahora.
Lucha... Lucha...
No te rindas nunca.
Deja que empecemos nuestro viaje silbando.
Nos vamos, ahora.
Bueno, mira al cielo a través de la nubes.
Aunque los fuertes vientos te llevaran, no puedes ver lo grande que es el cielo.
Vive tu vida como TÚ quieras:
Ese es el destino de muchos.
Lucha... Lucha...



«Lucha (Fight on en inglés)» suena casi igual que «teme (frighten)», y se refiere a los cortes de pelo de Goemon y Ebisumaru, que sirven para espantar a los malos espíritus y para asustar a los niños de cuna.

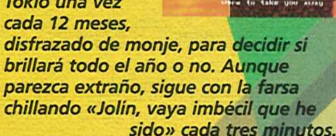
Goemon dijo una vez «nunca me rindo. Nunca. Si alguna vez veo a alguien rendirse, voy y le pateo la cabeza una y otra vez».



Silbar era un pasatiempo muy popular en el Japón antiguo y, según los escritos místicos, tenía propiedades curativas. En los 80, Mª Jesús con su acordeón intentó copiar esta tradición con el «baile de los pajaritos».



Aquí, en lugar de «ver» querían decir «nos vemos a las diez y media en la taberna de Chu-Lin», pero por razones de espacio tuvieron que dejarlo tal y como está.



En Japón se considera que el cielo es un tipo tímido que, según la leyenda, visita Tokio una vez cada 12 meses, disfrazado de monje, para decidir si brillará todo el año o no. Aunque parezca extraño, sigue con la farsa chillando «Jolín, vaya imbécil que he sido» cada tres minutos.

«Puedes ver lo grande que es el cielo» es un chiste malo a expensas de que el cielo, en 1982, pesaba unas 14 toneladas. Las nubes seguirían cantando la popular tonada de «¿Quién se comió todos los pasteles?». Su amor por los pasteles también explica lo de los «fuertes vientos».

Siempre y cuando no estés muerto.

Goemon: «Todos formamos parte del Destino. Está a nuestro alrededor, está con nosotros allá donde vamos. Está... esto... umm...¿cómo se dice? ¡Eh, no puedo leer esa pizarra. No entiendo tu letra! Escribes peor que un niño de párvulos. Me vuelvo a mi casa. Llámame cuando hayas aprendido a escribir, analfabeto».

Locura mecánica

Aparte de los malos con los que Goemon tiene que enfrentarse solo, también tiene la oportunidad de formar equipo con Goemon Impact, una efigie mecánica gigante del propio Mystical Ninja. Así podrás gozar de estupendas batallas entre gigantescos monstruos mecánicos. ¡Veamos tu primer encuentro con Impact!

Nivel 1: ¡La canción!

La segunda canción de *Mystical Ninja* es el tema de Goemon Impact. No te preocupes si no pillas todos las gracias (en el fondo se trata de una especie de homenaje a viejos dibujos animados japoneses de robots), tú limítate a cantar.









△ Puedes hacer bastante daño con la versión de la tonada de Goemon dedicada al gigantesco y atómico Impact.

◁ Al menos la letra de la canción de Goemon Impact es mejor que la de la intro.

Nivel 2: ¡Más energía!

Aunque parezca extraño, la única forma que tiene Goemon Impact de acumular poder para la batalla que se acerca consiste en destrozar docenas de edificios y fuerzas enemigas. Pero ten cuidado con los puentes y las zanjas.



△ No hay una estrategia definida para el segundo nivel. Tan sólo dedícate a destrozarlo todo.

▽ Pero no te olvides de saltar sobre los puentes.





△ Cuanto más destroces, más energía acumularás para la batalla principal.

Nivel 3: ¡Lucha!

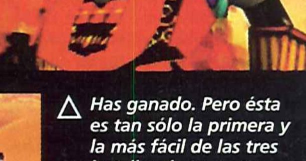
La cosa parece complicada (la energía de tu rival es cuatro veces superior a la tuya), pero Impact tiene una estupenda gama de ataques a su disposición a la que puedes acceder mediante combinaciones de botones similares a las de un *beat 'em up*. También puedes recuperar munición perdida golpeando los misiles en lugar de dispararlos.





△ Aunque puedes ganar utilizando únicamente los puños de Impact, es mejor que aprendas algunos de los complejos movimientos.





△ Has ganado. Pero ésta es tan sólo la primera y la más fácil de las tres batallas de Impact.

◁ Es como una versión con robots gigantes de Super Punch-Out.

Nivel 4: ¡Ganador!

La victoria es tuya. Ahora que tienes la concha, Impact vendrá corriendo cada vez que aparezca otro ingenio mecánico gigante contra el que luchar (es decir, dos veces más).



◁ Ahora que podemos leer lo que pasa, resulta que Impact es como una estrella de Hollywood. Debe ser una especie de Godzilla, suponemos.

CONTINUARÁ... en *M64* 4 o *M64* 5. En uno de estos dos número te ofreceremos un análisis exquisito.

WETRIX

Tiembla, mundo





Gracias a la aplicación de efectos Gouraud, el movimiento del agua resulta todavía más realista.



¡Cuidado! Una granizada amenaza con echar por tierra los muros que has levantado con el sudor de tu frente.

Si lanzas bolas de fuego sobre los lagos, se evaporará parte del agua y ganarás puntos extra.

Un buen día, mientras trabajaba en los efectos del agua para un juego totalmente distinto, al equipo de desarrolladores Zed two se le ocurrió que podía aplicar sus hallazgos sobre mecánica de fluidos a un título de puzzles. Y así nació Wetrix. No estamos hablando de un simple Tetris pasado por agua, aunque ambos títulos tienen cosas en común. Wetrix es, junto a Tetrisphere, la punta de lanza de una nueva generación de juegos de puzzle que se ha propuesto renovar su género mediante la exploración de las posibilidades del hardware de 64 bits. Aquí debes colocar formas 3-D sobre un terreno cuadrado para determinar su orografía. Una tras otra, las piezas van configurando un relieve dominado por montes, lagos y canales destinados a convertirse en receptáculos de agua. Cuando has dispuesto cierto número de piezas, empiezan las precipitaciones. Si tus canales presentan grietas, el agua se escurre y anega el terreno circundante. Si escapa demasiada agua, pierdes la partida. Un vaso medidor en la derecha de la pantalla te indica cuánto líquido se ha derramado. Además, hay elementos que pueden alterar el paisaje en cuestión de segundos: las bolas de fuego evaporan el agua de los lagos, las bombas destruyen las presas, etc. Cuantos más lagos crees y muros de contención del agua repares, más puntos acumularás. A medida que avanza el juego, las piezas caen más deprisa y es más difícil colocarlas estratégicamente..

De momento, hemos ensayado seis modos de juego:

Wetrix Classic: En esta opción para un jugador la meta es acumular tantos puntos como puedas.

Wetrix Pro: Acción de estilo arcade a un ritmo frenético.

Challenge Mode: Aunque la mecánica es similar, las condiciones que te impones dificultan el juego. Hay, por ejemplo, opciones de tiempo limitado, o de restricción de piezas disponibles, etc.

Handicap Mode: Se juega en condiciones más severas; por ejemplo, con la aparición repentina de grietas por las que escapa el agua.

Practice Mode: La mejor manera de familiarizarte con las técnicas de construcción de lagos y cordilleras.

Four Player Mode: Enfréntate a tus amigos en batallas con pantalla dividida. Envíales terremotos, asteroides y demás exquisiteces hasta que sus terrenos sean declarados zonas catastróficas.

Wetrix es un juego endiabladamente adictivo. Además, se ha de reconocer que el comportamiento del agua es muy convincente y que los gráficos les están saliendo resultones. En la versión provisional que hemos probado, la acción transcurre demasiado deprisa y los escapes de agua no son fáciles de detectar debido a su elevada transparencia, pero confiamos en que en el juego acabado se habrán hecho las correcciones pertinentes.

Destruye la obra de tus rivales en el modo multijugador con espectaculares terremotos.



Se rumorea que en la intro de Wetrix aparece Isabel Presley recomendando una famosa marca de baldosas para construir los montes y canales del terreno.

Wetrix surgió por accidente, mientras Zed two estudiaba el comportamiento del agua para otro de sus juegos.

CONTINUARÁ... Si sobrevivimos a los terremotos, el mes que viene publicaremos el análisis de *Wetrix*.



Este puzzle hará que frunzas el ceño, y no porque creamos que sea un mal juego, sino porque es uno de esos títulos que te obligan a pensar. Y mucho. Ahora bien, hay que dejar bien claro desde el principio que Tetrisphere no es un «verdadero» programa para N64, por cuanto aprovecha en cantidades infinitesimales el hardware de 64 bits. Hecha esta advertencia, sólo nos queda rendirnos ante su capacidad de entretenimiento. Porque eso sí: Tetrisphere es muy divertido, sobre todo en el modo para dos jugadores, que nos hace berrear de emoción de igual manera que la opción multi-jugador de Mario Kart 64.

Los desarrolladores han seguido la fórmula que hizo mundialmente popular a su venerable hermano *Tetris;* la diferencia fundamental es que *Tetrisphere* es en 3-D y pone en tus manos una esfera que haces rotar 360° mientras cuadrados, rectángulos, etc. caen en la pantalla desde tu cámara/punto de vista. Tu misión es destruir las diversas capas de la esfera hasta liberar a cualquiera de las curiosas criaturas que se puedan hallar prisioneras en su interior. En un primer momento resulta algo confuso (también es posible arrastrar piezas con fines tácticos) pero si perseveras no tardarás en descubrir sus encantos. Aunque hay gran variedad de modos (Rescate, Escondite, Puzzle, Time Trial y Versus), todos constituyen variaciones del mismo tema y se estructuran en «episodios» de dificultad creciente. Los gráficos son bastante agradables, merced a unos geniales efectos de luz y a unos colores intensos y alegres, aunque carentes de texturas. Digamos que exhibe polígonos tan curvos y sugerentes como el cuerpo de Sofía Mazagatos y colores tan planos como su encefalograma.

En definitiva, *Tetrisphere* pretende ser a la vez una actualización y una reinterpretación de *Tetris.* ¿Igualará a este clásico en adictividad? ¿Será lo bastante divertido para compensar su escaso aprovechamiento de las capacidades de la consola? Resolveremos estas incógnitas en el análisis correspondiente.



△ *Liberada gracias a una destrucción sistemática de la esfera, esta criatura vuela enloquecida a contar su historia a Maria Teresa Campos.*

Ya casi estás... Mira el resplandor que irradia del interior de la esfera.

Si pones los ojos bizcos, verás a la rana Gustavo. ▷

TETRISPHERE

LES HA SALIDO REDONDO

CÓMO JUGAR A TETRISPHERE

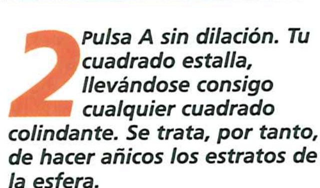
He aquí una guía paso a paso para jugar a Tetrisphere. En el modo Rescate tu misión más habitual es liberar a un extraño animalillo de su cautiverio en el corazón de la esfera.



Tetrisphere		
NINTENDO/H20		
MARZO	64M	1-2
Precio no disponible		







1 *Tu primera pieza está señalada en la esquina inferior izquierda. Es un cuadrado. Mueve su sombra sobre la esfera hasta que resalte. Cuando esto ocurre es porque una de las piezas adyacentes tiene la misma forma y color.*

2 *Pulsa A sin dilación. Tu cuadrado estalla, llevándose consigo cualquier cuadrado colindante. Se trata, por tanto, de hacer añicos los estratos de la esfera.*

3 *Repite este procedimiento con todas las formas que el juego te vaya proponiendo hasta que alcances el corazón de la esfera. El extraño ser que lo habita intenta escurrirse a través de los resquicios que vas abriendo mediante detonaciones.*

2-player



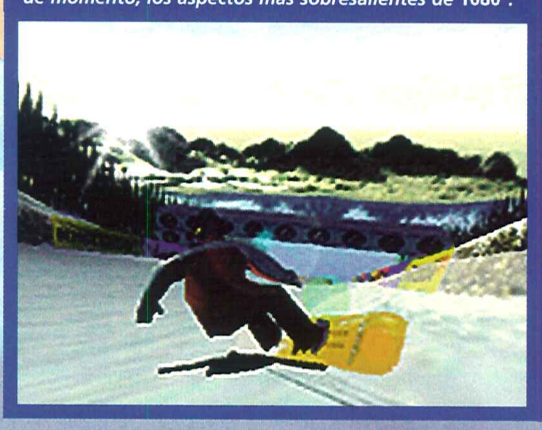
Hemos tenido la oportunidad de ver el modo de dos jugadores en acción. El principio es el mismo, aunque aquí compites por alcanzar el corazón de la esfera antes que el oponente. Las piezas que detonas van a parar a la esfera de tu rival (se reconocen porque son de color negro).

1080° SNOWBOARDING

1080° Snowboarding			
NINTENDO			
Japón	Marzo	96 Mb	1/2
Precio no disponible			

MÁS BLANCO NO SE PUEDE...

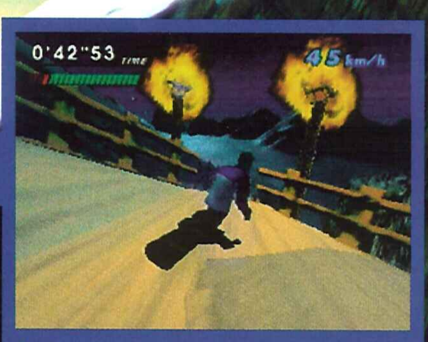
La velocidad a la que transcurre el juego y el nivel de detalle de los gráficos son, de momento, los aspectos más sobresalientes de 1080°.







Lo mejor y lo peor de cada tabla, explicado en estas pantallas.



Las carreras nocturnas son espectaculares. Estas grandes antorchas funden la nieve a su alrededor.





Hay pocos deportes más emocionantes que el snowboard. Es lógico que los desarrolladores de juegos se interesen por un deporte en el que la velocidad y los reflejos son fundamentales para sobrevivir, y se ha de reconocer que Nintendo se está esmerando en hacer un gran juego. Seguramente ya has tenido la oportunidad de ver alguna de sus espectaculares imágenes. Por desgracia, no nos extrañaría que no se comercializase... ¡hasta el próximo invierno! Un lanzamiento de la versión PAL inmediato a la finalización del programa coincidiría probablemente con el principio del verano. ¿Crees que es la mejor época para un juego de nieve? Sospechamos que Nintendo opina lo mismo.

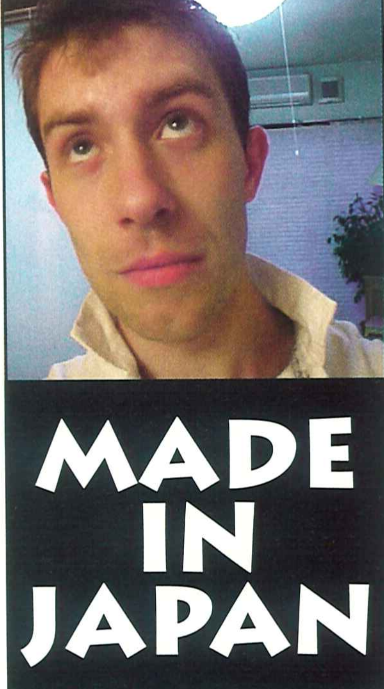
La versión japonesa de *1080° Snowboarding* está casi finalizada y las nuevas imágenes nos muestran unos espléndidos refugios virtuales desde los que puedes seleccionar el corredor y la tabla. En esta parte del juego te encontrarás a competidores como Kensuke Kimachi, Akari Hayami, Adam Merriman, Stevie Allems y Megan Pischke. Cada uno posee niveles de habilidad diferenciados en aspectos tales como la velocidad, la técnica, el equilibrio, el salto y la potencia. Por supuesto, las tablas también tienen características propias, con sus puntos débiles y sus puntos fuertes. También se ha previsto un modo de acrobacias en canales, carreras nocturnas con antorchas encendidas, un modo «time attack» en el que puedes controlar las repeticiones y un modo para dos jugadores muy completo.

El aspecto del *1080° Snowboarding* es aún más realista y sofisticado que el de *Wave Race 64* y tiene toda la categoría de un juego de Nintendo. Dos ingleses (Giles Goddard, antes en Argonaut, y Colin Reed) se están ocupando de que todas las piezas encajen desde la sede de Nintendo en Japón. A ellos se han sumado un diseñador que trabajó en *Wave Race*, un director de arte que colaboró en *Tekken 2* y, por supuesto, Shigeru Miyamoto. Se las han arreglado para utilizar algunas de las técnicas más innovadoras, como el cálculo preciso de los resultados de las colisiones con obstáculos en tiempo real, en vez de utilizar la captura de movimiento, para poder ofrecer más sensación de realidad que un juego arcade.

¡Por favor, no nos hagáis esperar hasta el próximo invierno! Si hace falta dejaremos abierta la puerta de la nevera y el aire acondicionado a toda marcha para que parezca que haga frío. De verdad.

CONTINUARÁ... Las pantallas de *1080°* de nuestro próximo número te dejarán helado.





MADE IN JAPAN

MENUDO DESPILFARRO

¿Alguien quiere una tele gratis? Casi nueva, funciona perfectamente y es gratis. ¿Un vídeo, quizás? Este mes he decidido comentar lo que probablemente sea la única cosa que me disgusta de la industria. Los envoltorios. Estoy seguro de que habrás oído hablar de la cantidad de basura que produce la ciudad de Tokio. La gente desecha sus antiguos televisores, microondas, vídeos y cualquier cosa que se te pueda ocurrir para hacerle un hueco a sus nuevas adquisiciones. En las proximidades de cada bloque de viviendas hay un «gomi», que es el lugar en el que se dejan todos los deshechos. Conozco a alguien (y no quiero mirar a nadie) que se ha amueblado el apartamento con lo que ha encontrado en los «gomi». No es nada extraño encontrar televisores que no sólo funcionan a la perfección sino que están casi nuevos de fábrica. Lo mejor es que encuentras el mando a distancia puesto encima del televisor.



Y aquí es donde reside la paradoja, porque una sociedad que tira las cosas compulsivamente ha desarrollado a la vez un complejo y sofisticado sistema para reciclar sus basuras. Y no hablo solamente de todo lo que puedes usar una vez reciclado. Hablo de la disciplina de la población, que respeta los diferentes contenedores de basuras. Hay montones de contenedores diferenciados.

Sé que en muchas ciudades españolas se separa la basura y que los contenedores verdes de vidrio son algo cotidiano en el paisaje de nuestras ciudades, pero aquí es que puedes reciclarlo todo: latas, botellas, plástico, combustible, revistas, diarios, mobiliario... Incluso las piezas de las cosas que se te caen y rompen en mil pedazos han de ser distribuidas en los contenedores apropiados. Donde vivo rige la norma de arrojar al inodoro los «restos» que hay en los pañales antes de tirarlos. En teoría, si no lo haces, los gases que esos «regalitos» generan al descomponerse inflan las bolsas, que lógicamente explotan. No les falta razón, ¡vaya papeleta para el basurero!

Muy bonito, pero ¿adónde quiere llegar este tío?, te debes estar preguntando. ¿Qué tiene que ver esto que cuenta con la Nintendo? Me gusta que me lo preguntes. Debajo de estas líneas hay una foto de los restos de una compra-nintendo que hice días atrás. Todo esto es basura. Esa montaña de plástico y papel es algo habitual. Y si te compras un juego que no lo tiene, te sientes decepcionado. Una vez leí un libro en el que se describía los problemas de una vendedora que le envolvía a un hombre un tenedor que iba a utilizar inmediatamente. Muchas de las cosas que oyes o lees de Japón son un poco paródicas — lo que sale aquí no —, pero te puedo asegurar que, en este caso, el autor tenía toda la razón. En serio, ¿creéis que necesitaba algo de lo que hay en la foto?

El cartucho de la Nintendo 64 es un trozo de plástico durísimo y prácticamente indestructible. Y ya no hablemos de los CD, que soportan mucho más de lo que creemos. ¿Necesita un CD realmente estar en una caja de plástico, dentro de otra bolsa de plástico, dentro de una funda en la tienda y con un montón de papeles? Luego, cuando lo compras te lo envuelven y te dan una bolsa de plástico. Así hasta el infinito y más allá. Sería muy feliz si la funda fuese como la de los Game Boy, simplemente un trozo de cartón, pero un poquito más grande. Lo que pasa es que los envoltorios espectaculares atraen al consumidor. Cargarse el planeta es algo que importa poco.

APRENDE JAPONÉS

PARTE 2

Seguimos con nuestro curso avanzado de japonés. ¿Que para qué sirve? Para dejar patitiesa a tu portera cuando se ponga borde, por ejemplo.

(hako wa, irimasen) = No necesito la caja
はこ　わ　いりません

(ikura) = ¿Cuándo cuesta?
いくら

(nakami dake, ikura) = ¿Cuánto cuesta sin la caja?
なかみ　だけ　いくら

iranai = No lo quiero (refiriéndote al embalaje etc.)
いらない

sai sei = Reciclar
さい　せい

Las listas de éxitos

El juego que mejor se está vendiendo estas últimas semanas, teniendo en cuenta las ventas de todas las consolas, es *Tamagotchi 2* de Game Boy. Unas 72.000 unidades a la semana. Es difícil de creer que siga enloqueciendo a las multitudes. Por otro lado, las perspectivas para el juego de N64 basado en los *Pocket Monsters* y *Pikachu* no pueden ser más halagüeñas. Hablando de *Pocket Monsters*, la versión para Game Boy está en el número 2 de la lista de los juegos más vendidos. En los ránkings exclusivos de Nintendo 64, *Puyo Puyo Sun 64* ocupa la primera posición, con 25.000 unidades vendidas. En comparación, *Namco Antiques Museum Collection* para PlayStation ha colocado 35.000 copias, mil menos que *All Japan Pro Wrestling* de Sega.



¿Renace le M2?

El renacimiento de la M2 pudo entreverse el año pasado en el show Com Japan, que tuvo lugar en el Tokio Big Site. En un principio, se concibió como una máquina de juegos para toda la familia. Ahora, la M2 se dirigirá principalmente a gente del mundo de los negocios que necesita utilizar aplicaciones con



una gran resolución gráfica. El personal de Matsushita sostiene que también puede usarse para jugar, dado que los gráficos son del 100%. Lo malo es que el precio estimado es de unos 100.000 yenes (alrededor de 115.000 pesetas) y claro, por ese precio puedes comprarte la Nintendo 64 y un montón de juegos.

LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA N64 REVISADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

64 ANÁLISIS

FIGHTER'S DESTINY

Al hilo de los rumores sobre la inminente aparición de un cartucho donde el jugador simula ser el director de una revista, el titular del cargo en Magazine 64 no hace más que entrenarse con el fabuloso Fighter's Destiny. Consciente de que su «CPU» no es tan potente como la de la Nintendo 64, nuestro jefe ha optado por defender su puesto a tortazo limpio. Como nos consta que, de momento, no ha ganado ni un solo asalto, lo más probable es que un eventual desalojo a la fuerza de su despacho concluya con un solo K.O: el suyo.

VOLANTE VRF1

Examinamos la versión para 64 bits de un clásico en otras máquinas.



SUMARIO



Guía de puntuación

85% ó más



Magazine 64 sólo distingue con una Star Game a los juegos cuya puntuación es de 85% en adelante, es decir, aquéllos que están fuera del alcance de los 32 bits. Se trata de títulos que no pueden faltar en tu colección. La pena es que haya tan pocos.

84% - 70%

Quizás no merezcan nuestra codiciada estrella, pero los juegos dentro de este grupo siguen siendo cartuchos excelentes. No aprovechan los 64 bits, pero no cabrían en 32. Si te interesa alguno de ellos, no te lo pienses dos veces: cómpratelo sin miedo a arrepentirte.

69% - 50%

No nos gusta nada dar calificaciones inferiores a 70%. En general, se trata de juegos solventes desde un punto de vista técnico, pero que no tienen ese algo que los diferencia y hace inolvidables. Se les puede reprochar que no hacen un uso óptimo de los infinitos recursos que ofrece la Nintendo 64.

49% - 20%

En esta categoría entran títulos con una programación pobre, poco trabajados, acabados a toda prisa... En definitiva, productos chapuceros que le hacen un flaco favor a la N64.

19% - 0%

Esperamos no tener que examinar jamás ningún juego tan rematadamente malo, pero si se da el caso te aseguramos un buen rato leyendo el análisis correspondiente.

Qué significa cada cosa

9 GRÁFICOS

La Nintendo 64 puede generar unos gráficos que están a años luz de los de los otros soportes. ¿Hace el juego justicia a la consola?

9 SONIDO

¿Están bien las cancioncillas? ¿Le dan ambiente al juego o es mejor desactivar el sonido? ¿Y los efectos? A lo mejor te dan ganas de quitarte el «sonotone».

9 TECNOLOGÍA

¿Utiliza correctamente el anti-aliasing, el Z-buffering, el mip-mapping, los súper procesadores Silicon Graphics?¿Sí? ¡Es técnicamente perfecto!

9 DURABILIDAD

Después de gastarte un dineral en el juego, lo menos que cabe esperar es que sea largo además de alucinante. Aquí te decimos si podrás disfrutar durante semanas o si lo aburrirás en cuatro días.

VEREDICTO

La puntuación del final es la definitiva. Intentamos, mediante sesudos cálculos paracientíficos, calibrar el grado de placer que vas a obtener con el juego.

FIGHTE DESTIN

Cuando un analista de juegos cree haberlo visto todo en beat 'em up, lo mejor que le puede pasar es encontrarse algo como Fighter's Destiny.



Estábamos convencidos de que *Mace* no bajaría del podio en mucho tiempo. Era impensable que un título de lucha «convencional» mejorara alguno de sus aspectos: gráficos impresionantes, una animación suavísima, impecables efectos de luz, variedad de movimientos, una jugabilidad sin precedentes en N64... ¡Pues tendremos que hacernos a la idea!

Cuando vimos las primeras imágenes de *Fighter's Destiny* todos en la redacción de *Magazine 64* coincidimos en lo mismo: está bien, pero no está a la altura de *Mace*... Tenemos que reconocerlo: nos equivocamos. A primera vista, cualquiera se daría cuenta de que las texturas de *FD* no tienen la categoría de las que exhibe el genial título de Midway. Sin embargo, hay una razón de peso para justificar esa pequeña deficiencia: más polígonos. ¿Resultado? El aspecto de los luchadores es un poco más «cara-cubo», pero los efectos de luz se reflejan en mayor cantidad de planos (con diferentes grados de intensidad), y la CPU, sin tantas texturas que generar, puede invertir casi toda su potencia en animación. Esto permite que los movimientos se reproduzcan en tiempo real, de forma mucho más suave y realista. Aquí los saltos no duran 30 minutos ni te llevan de un extremo al otro del ring. En *Fighter's Destiny* puedes ver todos los golpes y no apareces tirado en el suelo de repente sin saber cómo has llegado hasta allí. Las patadas de tu oponente no aterrizas en tu cara antes de que puedas verlas: tienes unas décimas de segundo para cubrirte al atisbo de su ataque. ¡Se puede incluso adivinar el próximo golpe de tu adversario por su forma de cuadrarse o tomar impulso!

El sistema de juego de *FD* es algo completamente nuevo: los combates se desarrollan en lo alto de una especie de «columna-tatami» y para ganar es necesario reunir cierta suma de puntos. Éstos se consiguen de diversas formas: por K.O., arrojando al adversario fuera del ring, tirándole al suelo o practicándole un golpe especial. Cada método se puntúa de diferente forma, así que nunca sabes cuántos combates te harán falta para vencer a un adversario. En un torneo a 7 puntos, por ejemplo, puedes ganar con tan sólo dos asaltos (4 puntos por un golpe especial y 3 por un K.O.) o necesitar enfrentarte siete veces con el mismo señor (1 punto cada *ring-out*). Naturalmente, el enemigo juega en igualdad de condiciones: si en un



Fighters Destiny			
IMAGINEER/INFOGRAMES			
Disponible	1-2		
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
11.990 pesetas			

combate a 7 puntos ganáis los asaltos alternativamente con sucesivos *ring-out*, no habrá una victoria hasta llegar al final del 13º asalto.

Es posible que eso del *ring-out* te recuerde al famoso *Virtua Fighter* de Saturn. De hecho, es básicamente lo mismo (victoria para el que arroja fuera del tatami al adversario), pero *Fighter's Destiny* ha llevado el concepto mucho más lejos: en *Virtua Fighter* (como más tarde en *Soul Blade*, de PlayStation) un personaje empujaba a su rival al borde del ring a porrazos y, con un golpe de gracia, lo mandaba a freír espárragos. Aquí no es tan sencillo: ¡te quedas colgado en el borde! La idea es fantástica de verdad. Si tu nivel de fuerzas aún te lo permite, puedes permanecer colgado y escabullirte a un lado u otro pulsando «arriba» y «abajo» con el pad digital, a fin de evitar un golpe fatal y definitivo en la cara al intentar subir. ¿Eres de los que nunca huyen? Tranquilo, hay otras opciones: subir de un salto y aterrizar con una patada en la cara de tu adversario, rodar por el suelo para evitar una de sus inoportunas caricias o, nuestra preferida, quedarte colgado hasta que se acerque para pisarte y, rápidamente, agarrarle del pie y arrojarlo fuera.

¿Recuerdas la función de los botones R y L en *Mace*? Eran para esquivar golpes, avanzando en profundidad y rodeando al otro luchador, algo que sin duda confería mayor tridimensionalidad al juego. Pues bien, *FD* incorpora algo parecido: el «baile». Si mantienes pulsado el botón Z tu personaje pasa a modo defensivo: se pone a dar saltitos y con el pad haces que se aleje, se acerque o rodee a su adversario, mientras esquiva los golpes automáticamente. Se agacha ante ataques altos, salta cuando le van a hacer un barrido y se echa hacia atrás cuando intentan propinarle un golpe medio. Claro que no es infalible: todo es cuestión de ritmo. Tu luchador, cuando «baila», se desplaza mediante saltitos: si le dirigen un golpe medio mientras está en el aire, no hay forma posible de librarse (y ten por seguro que si te encajan uno sabrán cómo volver a hacerlo). El botón Z resulta muy útil, pero usado con moderación. Te permite aproximarte a tu rival eludiendo los golpes y propinarle un gancho; o alejarte y, cuando aquél te siga, avanzar de repente y practicarle una llave... El «baile» es sólo un complemento para desarrollar técnicas de lucha: no hace milagros.

Los controles a primera vista pueden parecen escasos: el pad digital (para jugar con el stick 3-D has de activarlo en el menú de opciones), el botón A para golpes bajos, el botón B para golpes medios y altos, R para cubrirse y Z para «bailar». Sin embargo, las posibilidades son casi infinitas: cada personaje tiene 36 tipos de ataque no-secretos, una lista irrisoria si la comparamos con la de movimientos especiales y combos ocultos (más tarde explicamos cómo acceder a ellos). Las diferentes llaves de todos los personajes se ejecutan mediante sencillas combinaciones de los botones A+B y el pad direccional, lo que permite que hasta el más inexperto se sienta realizado ganando un par de asaltos con algún movimiento aparentemente difícil... Pobrecito, no sabe lo que le espera.

Una de las cosas que más nos ha impresionado de *Fighter's Destiny* es su elenco de opciones. En *FD* no tendrás acceso a cosas tan divertidas como cambiar el color de la sangre o poner cabezas grandes a los luchadores (detalles que nos encantan, aun admitiendo que no sirven para nada), sino opciones que de verdad cambian el juego por completo. El mero hecho de reducir el tamaño del ring a la mitad, por ejemplo, te obliga a practicar tácticas de defensa que en un cuadrilátero de mayores dimensiones son innecesarias. Un suelo muy reducido no es forzosamente sinónimo de mayor dificultad, tan sólo implica una técnica diferente (recordemos que tu contrincante tiene los mismos recursos a su alcance). Otra opción interesante es la que te permite cambiar las puntuaciones: puedes seleccionar la cantidad de puntos necesarios para ganar cada torneo y hasta modificar el sistema de calificaciones. De este modo, si lo que mejor se te da es arrojar a tu enemigo fuera de la lona, lo más razonable será reducir al máximo la superficie de suelo y seleccionar una mayor puntuación para los *ring-out*. Te aconsejamos, no obstante, que tengas muy en cuenta las habilidades de tus adversarios.

MODOS DE JUEGO

Si Fighter's Destiny es original por algo es, desde luego, por sus modos de juego. ¿Modos típicos que después de verlos no te tientan nunca más? Ninguno. Son todos tan diferentes, divertidos e interesantes que los visitarás casi por igual.

Vs. Com.

*Puestos a elegir, éste sería el principal. Es como el modo arcade de toda la vida (usuario vs. computadora) pero con las particularidades de **FD** (el sistema de puntos del que antes hemos hablado, en lugar de un torneo a tres asaltos por luchador). Para no iniciados es poco aconsejable empezar por aquí; incluso en el nivel de dificultad menor es complicado vencer más de tres o cuatro asaltos.*

Vs. Battle

El modo para dos jugadores, compuesto por dos submodos:

Normal: Se trata simplemente de enchufar dos mandos a tu N64 y liarte a mamporros con tu mejor amigo. No difiere demasiado del modo multijugador de cualquier otro **beat 'em up**.

Win or Lose: Algo parecido, aunque aquí se ponen en evidencia las horas que cada usuario ha dedicado al juego. Como hemos comentado antes (y como explicaremos a fondo después), cada luchador tiene un larguísimo repertorio de movimientos secretos. Para ejecutar estos movimientos no basta con saberse la combinación de botones, como con todos los juegos: tendrás que habérselos enseñado previamente a tu personaje (lee el apartado Master Challenge) y guardarlos, con todos sus conocimientos, en tu controller pak. La idea es que puedas llevarte a tus luchadores ya aleccionados en una tarjeta de memoria a la casa de un amigo. De esta forma, lo que se consigue no es una partida de dos jugadores convencional: parece que ambos usuarios estén usando el mismo personaje cuando, en realidad, cada uno tiene unos movimientos distintos. Te aseguramos que el modo multijugador de los juegos de lucha acaba de dar un gran paso. Las peleas entre amigos nunca volverán a ser lo mismo.

Record Attack

Está compuesto por tres submodos.

Survival: Vale, no es ningún invento nuevo. El objetivo es superar tu propio récord de imbatibilidad. O lo que es lo mismo: ganar el mayor número posible de combates ininterrumpidamente; en el momento en que un adversario te vence se acaba la partida. Es muy parecido al Vs. Com, con la salvedad de que aquí no se puede continuar, empatar, ni por supuesto, perder.

Fastest: La modalidad menos original de todo el juego. Se trata de completar cuatro torneos en el menor tiempo posible.

Rodeo: Cuando entras en este modo por primera vez te lo pasas de miedo. Te encuentras en lo alto de un ring, bastante pequeño y sin barandilla, frente a una vaca experta en artes marciales con un pésimo sentido del humor. ¿Qué hay que hacer en una situación así? ¿Cómo escapar? ¿Dónde esconderse? No sufras innecesariamente, no hay forma de alcanzar la victoria: la detestable vaca no sólo hace gala de un nulo sentido de la hospitalidad y un perfecto conocimiento de las artes mamporreras... ¡Además tiene una salud de roble! De hecho, se trata de una vaca inmortal, su nivel de energía no disminuye ni con el más potente de los golpes especiales. El objetivo en este curioso modo de juego es bastante modesto: aguantar todo el tiempo posible en pie. Dicho así parece sencillo ¿verdad?

Training

Un modo de prácticas genial. Cada subapartado de **Training** *está diseñado para practicar cierto tipo de técnica, aunque tu* **spalding** *siempre es el mismo: un muñeco de madera articulado (similar al de Mace) llamado Robert.*

Normal: Puedes practicar cualquier golpe normal contra tu resinoso adversario. No se defiende pero tampoco tiene barra de salud, así que no sueñes con partirlo en pedazos. Todos los movimientos que vas ejecutando aparecen en la parte inferior de la pantalla. Arriba puedes ver el nombre de cada uno de tus golpes y el daño que infligiría a un enemigo de carne y hueso. En este modo recomendamos entrar en el menú de pausa, acceder a **command list** *(lista de movimientos), memorizar una combinación, salir de pausa y practicar el golpe hasta ejecutarlo con soltura y sin esfuerzo. Una vez hecho todo esto, repite el procedimiento para aprender otro golpe y practica ambos en la cara de tu muñeco. Luego otro, después otro, otro más... Así hasta que domines todos los ataques de tu personaje. Sí, resulta un poco monótono, pero es lo mejor que puedes hacer antes de pasar al apartado siguiente. El aprendizaje de las artes marciales es así...*

Aerial: Cuando entras en esta pantalla tu maestro te da un pequeño discurso. Nada que no podamos decirte nosotros: tienes que practicar combos mientras tu adversario está en el aire. Claro que, para que el señor Robert (alias muñeco de madera) vuele un poco, necesita algo de impulso. Deberás darle un golpe medio para levantarlo del suelo y, en pleno vuelo, propinarle el combo más largo que conozcas. A diferencia del entrenamiento Normal, aquí puedes ejecutar tanto movimientos sencillos como súper golpes (ciertos movimientos con «magia»).

Special: Cuando en un combate normal acabas con la barra de energía de tu oponente, en lugar de caer vencido se mantiene en pie durante unos segundos, casi sin sentido. Se supone que es el momento ideal para hacerle la cirugía estética en los pómulos con una de tus sutilezas; sin embargo, aunque su mente esté momentáneamente llena de pajaritos y no pueda atacar, bailar ni cubrirse, sí que puede esquivar tus golpes (de hecho, lo hará siempre que pueda). Los llamados **specials** *–lo que comúnmente se conoce como* **fatalities**– *sólo son practicables mientras tu enemigo se encuentra en ese estado de trance. Si no consigues tumbarlo antes de que se recupere, responderá a tu caballeroso comportamiento con muy poco sentido de la gratitud... Una victoria por golpe especial comporta la máxima puntuación, y a tus adversarios les encantan los puntos. Mejor que huyas cuando veas estrellitas a tu alrededor.*

Escape: En esta pantalla también puedes pegar, no te preocupes, pero el objetivo de Robert esta vez no será permanecer quietecito mientras descargas en él toda tu agresividad acumulada. Ahora se defiende con saña. La buena noticia es que puedes elegir su forma de atacar: puñetazos, patadas, llaves y **locks** *(una especie de llaves de bloqueo, una de las cuales consiste en levantarte del suelo agarrándote por las orejas y darte cabezazos en el aire hasta que consigues liberarte). Una vez hayas aprendido las difíciles técnicas de defensa, bloqueando y esquivando los ataques de*

Robert, puedes volver a la pantalla de **Escape** y probar las opciones que te quedan: entrenamiento especial para superar defensas. Elige para tu botánico amigo un movimiento defensivo en lugar de una variante de golpe: bloqueo de ataques altos (se cubre la cabeza), bloqueo de ataques medios y bajos (se protege el resto del cuerpo) o hirari (más conocida como «técnica del escaqueo», consistente en esquivar cualquier tipo de golpe). El fin de estas opciones es que aprendas golpes tan potentes («mágicos», por ejemplo) que causen daños a tu adversario, esté o no cubierto; o técnicas y combos imposibles de esquivar. No es nada fácil, pero te aseguramos que cuando salgas de aquí y entres de nuevo en **Vs. Com.** notarás la diferencia.

Master Challenge

Dicen que el gran luchador no nace, se hace. Está claro que, al menos en este caso, es cierto.
Fighter's Destiny, *además de los nueve luchadores a los que tienes acceso desde el principio, te obsequia con otros dos personajes: Master y Joker. Ambos aparecen como oponentes en el modo* **Vs. Com.**, *pero en realidad son los protagonistas del* **Master Challenge**. *Al entrar en este modo aparecen en pantalla 12 ´cajas sorpresaª (como esas que salen en las películas de miedo americanas). Todas tienen una imagen de Master (el Maestro) menos cuatro, que están decoradas con la cara del adorable Joker. El Maestro empieza a soltar uno de sus discursos nada más entrar en este modo. Cuando acaba, las cajas comienzan a girar muy rápido. Debes pulsar A para detener una de ellas: la imagen que figure en la caja seleccionada será el personaje contra el que te toque luchar.*

Master: Olvídate del topicazo impuesto por Van Damme, aquello del viejecito vestido de verde bosque, con una calabaza hueca llena de vino atada a la cintura con una cuerda... Eso se pasó a la historia. Este Maestro es un tipo duro, y no va a darte un trato especial ni a salvarte el pellejo cuando estés en apuros sólo porque seas su alumno preferido. ¡Ja! Lo que recibirás si no despabilas será una buena tunda. Más te vale defenderte con uñas y dientes...
Bueno, la verdad es que al principio no cuesta demasiado batirle: se deja hacer toda clase de llaves sin apenas oponer resistencia. Puedes cantar victoria en tu primer torneo, pero no te confíes. El caso es que, cada vez que ganes un combate, el Maestro recompensará tus habilidades enseñándote un nuevo movimiento (casi siempre un combo o un súper golpe). ¿Ya? ¿Te lo has pasado? Pues otra vez a elegir cajita-sorpresa. Supongamos que esta vez te toca el tal Joker.

Joker: El malo de la película. Un tipo gracioso donde los haya. Resulta prácticamente imposible vencerle sin súper golpes. Puedes intentarlo, pero lo más aconsejable es practicar algún movimiento poco digestivo antes de enfrentarte a él. En cualquier caso, intenta no seleccionar nunca una caja suya. Joker no sólo hará toda suerte de «chistes» con tu cuerpo: si por casualidad logras vencerle, no te enseña ningún nuevo movimiento. Dice algo así como: «Volveremos a vernos» y... Otra vez a elegir cajita.

Objetivo: Se trata de destapar todas las cajas. Cuando logres pasar con éxito todos los combates tu personaje tendrá a su disposición 8 movimientos más. ¿Te parecen pocos? Vuelve al **Master Challenge** cuando quieras: cada vez que entres en él, el Maestro te enseñará nuevos movimientos.
Puedes guardar a tus personajes ya adiestrados y personalizados en un Controller Pak, llevártelos a la casa de un amigo y enfrentarlos con los suyos en el modo **Win or Lose**. Las posibilidades son casi infinitas.



QUE QUEDE CLARO...

Fighters Destiny *es el nuevo mejor título de lucha de N64, de eso no cabe duda, pero no estaríamos siendo sinceros si dijéramos que es el* beat 'em up *definitivo.*

Gráficos

La animación de los personajes está muy por encima de la del resto de beat 'em up que hemos visto en N64. Sin embargo, hay otros aspectos gráficos importantes en los que FD no sobresale de la misma forma: los escenarios y las texturas. Y es que hay que reconocerlo: por genial que sea todo lo demás, los escenarios son un poco pobres. No, no es un defecto que interfiera en la jugabilidad, por supuesto, pero cualquiera que haya visto alguna vez Mace acabará echando en falta los escalones, los escenarios interactivos y los gráficos prerrenderizados de fondo perfectamente fundidos. Es una simple cuestión de presentación. Todos estamos de acuerdo en que la jugabilidad es lo más importante. Lo que no tiene perdón es lo evidentes que se ven los bordes de los polígonos: la forma en que los chicos de Imagineer han hecho caso omiso del mip-mapping *a su alcance nos parece casi una falta de respeto a la consola. A estas alturas no podemos pasar por alto que se desaprovechen las propiedades del hardware de Nintendo. En su descargo no se puede apelar a la falta de espacio (Rare ha metido* GoldenEye *en 96 Megas), ni a complicaciones con el generador de gráficos interno (es Silicon Graphics, no estamos hablando de una 32 bits), ni a la presión de los plazos de entregas (todos dicen lo mismo)... En fin.*

Cierto modo de juego...

Con la cantidad y variedad de opciones que tiene Fighter's Destiny*, nos extraña muchísimo que no se haya incluido un modo de juego convencional. Echamos de menos eso de los tres rounds, aquello de que el adversario caiga K.O. cuando se agota su barra de energía (en lugar de ver estrellitas y recuperarse en unos segundos) y, sobre todo, los litros y litros de sangre que nos ofrecía el título de Midway. Los efectos de luz nos apasionan tanto como a cualquiera, pero unos cuantos glóbulos rojos encharcando el suelo o chorreando por la pantalla siempre quedan bien. Fighter's Destiny ha pretendido llegar tan lejos con sus innovaciones que ha dejado por el camino incluso lo que ya estaba bien.*
Bueno, es posible que alguno de vosotros no esté de acuerdo. Quizás nos estemos dejando llevar por la nostalgia... Los viejos somos así.

¿Y las armas?

Las armas nunca han sido necesarias en un título de lucha. De hecho, lo único para lo que sirven es para alejar el juego de cualquier parecido con la realidad (es relativamente creíble que un ser humano aguante en pie después de 20 puñetazos, pero después de atravesarle 20 veces por un hacha...). Aun así, Mace nos ha calado muy hondo... ¡Si al menos alguno de los personajes de Fighter's Destiny *tuviese un palo de escoba!*



8 GRÁFICOS
No te dejes engañar por las apariencias. La suavísima animación sólo es apreciable viendo el juego en funcionamiento.

5 SONIDO
La banda sonora es una descarada imitación de la de Virtua Fighter. El comentarista en cambio nos encanta. Un tipo muy excitable.

7 TECNOLOGÍA
Fighter's Destiny ha llevado el concepto 3-D a su máxima expresión.

7 DURABILIDAD
Multitud de modos de juego y una cuidada curva de dificultad aseguran larga vida al rey. Estamos ante un juego prácticamente infinito.

VEREDICTO
La sobredosis de realismo invertida en este cartucho hace de FD algo más que un beat 'em up: un simulador de lucha.

85%

Periféricos

VRF1 X-CELERATOR

Un nuevo nombre se suma a la lista de volantes para N64: VRF1 X-CELERATOR de Blaze, la versión mejorada del mítico VRF1 de Access Line para las consolas de 32 bits.

BLAZE/I-MAN PRECIO 12.990 ptas.

CONTROLES GENERALES

El X-CELERATOR mantiene los controles analógicos del VRF1 original, pero esta vez viene acompañado con pedales de aceleración y freno. Además, cuenta con todos los controles del pad oficial de Nintendo (excepto el stick 3-D, claro) más un botón especial que aumenta la sensibilidad del giro. Como el Race Leader, presentado en el número 1 de *Magazine 64*, el VRF1 permite ajustar tanto la longitud como la inclinación del eje.

BOTONES ANALÓGICOS

Son cinco, con el suficiente recorrido como para que tus partidas a *Diddy Kong Racing* no vuelvan a ser las mismas. Hay dos a la izquierda y dos a la derecha: los primeros sustituyen a las direcciones «arriba» y «abajo» del stick y los otros dos a los controles A y B. Así, las direcciones «derecha» e «izquierda» son dominadas por el volante y las otras por el pulgar izquierdo, manteniéndose el mismo funcionamiento analógico que con el stick 3-D.
El quinto es el botón Z, situado en el centro del panel, pero su recorrido es tan corto que casi parece digital.

BOTONES DIGITALES

Son el resto de los controles del mando: los botones C, R y L. Puede que no te sea fácil acostumbrarte a la distribución de los botones C, ya que aquí no están juntos: C-arriba y C-abajo están a la izquierda, mientras que C-derecha y C-izquierda se encuentran en la parte derecha. R y L, como en todos los volantes, están por detrás (donde se colocan los índices).
Lo primero que llama la atención de todos los controles digitales es su inusitada suavidad: se activan con apenas rozarlos, y cada vez que se pulsa uno suena un «clic» muy característico.

CONFORT
DISEÑO
GIRO
PEDALES
CONTROLES
VEREDICTO

PEDALES

El VRF1 es el primer *steering wheel* con pedales diferenciados que vemos. A imitación de los de un coche real, el acelerador es más pequeño y ofrece una resistencia menor que la del freno. Esto permite un cálculo más preciso de las revoluciones del motor y una reacción más efectiva a la hora de frenar. La conducción en juegos como *Lamborghini* mejora muchos puntos con unos pedales tan sensibles. Son, sin duda, lo que más nos ha impresionado de este periférico.

AUMENTO DE LA SENSIBILIDAD

Este aparato cuenta con un botón llamado Hiper Steer (en el centro, junto a Z) que, como el Race Leader 64, comprime el recorrido analógico real a la mitad. Es decir: el giro de todo el recorrido del volante se reduce de 180° a 90°, haciendo mucho más sensible su manejo.
Sin embargo, no recomendamos su uso, pues aumenta considerablemente la dificultad de cualquier título. Si decides, como de costumbre, no hacernos caso, aprende a usarlo en *Multi Racing Championship*: el juego mejora bastante en manos expertas.

VOLANTE

Por desgracia, la parte más importante es la que menos nos ha gustado. El X-CELERATOR tiene un giro de 180°, que no es poco, pero resulta un algo duro a la hora de ejecutar ciertos giros: el muelle del *autocentering* (responsable de que vuelva a su posición original cuando lo sueltas) se hace más duro cuantos más grados tuerces. Al principio no supone ningún problema, pues no es algo que interfiera en su excelente precisión, pero al cabo de un rato resulta un poco incómodo.
En cualquier caso, hay un problema aún más grave: el ruido. Cada vez que giras el volante de un lado a otro, suena una especie de «tope» al pasar por el centro (el punto neutro) que irrita bastane. Claro que si lo tuyo es jugar con el volumen al máximo no lo notarás demasiado.



RESULTADOS

El juego que mejor responde al VRF1 es, sin lugar a dudas, *Diddy Kong Racing*. La posibilidad de pilotar el avión de Diddy con las funciones «arriba» y «abajo» en modo analógico facilitan considerablemente el control. Con *Automobili Lamborghini* funciona muy bien (especialmente en los circuitos más fáciles) gracias a lo graduales que son todas las curvas y a que el juego no es demasiado rápido. Sin embargo, la cosa se complica un poco cuando llegas a las pistas más difíciles: en cuanto los neumáticos se gastan un poco está todo perdido...
El uso de un X-CELERATOR para *Top Gear Rally* es igualmente recomendable, pero no podemos decir lo mismo de *San Francisco Rush*: es tan rápido que resulta imposible controlarlo con 180° de giro (¡y no se te ocurra activar la sensibilidad duplicada! Entonces sí que es indomable).

CONCLUSIÓN

No es un aparato ideal para cualquier juego, y eso es lo primero que tenemos en cuenta en *Magazine 64*. La robustez del control y la carencia de una cruceta direccional (en lugar de botones separados) superan en importancia a los botones analógicos y los fantásticos pedales. Es una cuestión de prioridades, y aquí la ley de las tres **C** es la que manda: **C**alidad, **C**omodidad y **C**ompatibilidad.

Desde sus humildes principios, cuando producían los naipes japoneses conocidos como hanafuda, hasta que alcanzaron el éxito con su Game & Watch y, ahora, con la plataforma de juegos más potente del mundo (¡64 bits!), Nintendo ha recorrido un largo camino en la historia del entretenimiento. Frente a la incansable competencia de Sega y el reciente —aunque audaz— asalto de Sony, Nintendo ha logrado mantener, durante más de 15 años, el liderazgo mundial de los videojuegos. ¿Cómo lo hacen? ¿Quiénes son las personas que han hecho posible este éxito? ¿Por qué Nintendo siempre consigue lo que sus competidores —por mucho que lo intenten— no logran alcanzar? En estas páginas te respondemos a todas estas preguntas y a muchas más.

DE LAS CARTAS A LOS CARTUCHOS

Historia de un imperio

Al igual que la gente ya no dice «pañuelo de papel» sino Kleenex, hay paises (como E.E.U.U.) en los que se utiliza la palabra «Nintendo» cuando se quiere decir «videojuego». Y es que la influencia de esta marca ha llegado a extremos insospechados. En cierta ocasión, por ejemplo, el ex-presidente de Estados Unidos George Bush recibió a la prensa, tras una intervención médica, en la cama del hospital jugando con una GameBoy. El impacto de Nintendo en la sociedad se ha dejado sentir incluso en la informática seria: cuando le preguntaron a un alto ejecutivo de Apple, la empresa creadora de los populares ordenadores Macintosh, cuál era la plataforma informática que más temor le inspiraba en el siglo XXI, la respuesta no fue «Windows» sino un rotundo «¡Nintendo!». Esta situación habría parecido inconcebible durante los años en que Nintendo se estaba formando. A diferencia de otras empresas contemporáneas, como Sega, Nintendo no siempre ha trabajado en el terreno de los videojuegos. De hecho, la electrónica es algo muy diferente a la línea de productos con la que este nombre comenzó su odisea hacia la gloria y la fortuna. Fundada por Fusajiro Yamauchi en 1889, Nintendo se dedicó casi 100 años a vender naipes hechos a mano. Durante casi toda la historia de la compañía, las barajas de cartas de alta calidad fueron su principal fuente de ingresos.

El progreso de Nintendo desde entonces ha sido impresionante. Y para comprender cómo esta compañía ha llegado hasta su actual posición, es necesario conocer su apasionante biografía.

Al observar cómo la gran N conquistaba el mercado de las cartas de mesa, su

GO! GO!

Los cinco triunfos de Nintendo

1 Nintendo 64
Aunque su desarrollo al principio generó ciertas dudas, desde que la N64 apareció a finales de 1996 el mundo está disfrutando de verdaderas sensaciones en 3-D.

2 NES
En un momento en el que todos pensaban que el mercado de las consolas era irrecuperable, la máquina de 8 bits de Nintendo conmocionó el mundo.

3 Super Nintendo
Todo un éxito, incluso en Occidente, y madre de una cantidad inmensa de clásicos.

4 Game Boy
Un producto típico de Nintendo: innovador y asequible. Gracias a la Game Boy y su versión de *Tetris*, los videojuegos ganaron por primera vez la atención que se merecían.

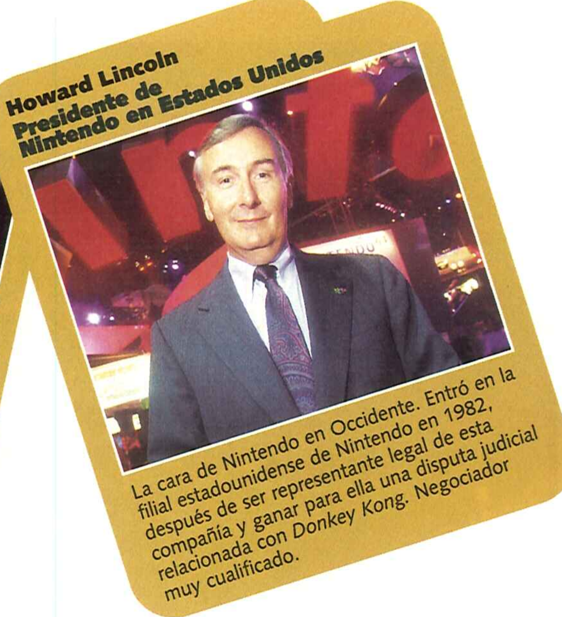
5 Mario
Como *Pac-Man* o *Space Invader*, *Mario* se ha convertido en todo un símbolo de los videojuegos. Sin embargo, nuestro bigotudo italiano está tan de moda hoy como cuando nació, en 1981.

Hiroshi Yamauchi
Presidente, Nintendo Co Ltd



El gran jefe. Se hizo con el mando de NCL en 1949, cuando su abuelo, el antiguo presidente de la compañía, cayó enfermo. Un inteligentísimo hombre de negocios que, según dicen, puede llegar a enfadarse mucho.

Howard Lincoln
Presidente de Nintendo en Estados Unidos



La cara de Nintendo en Occidente. Entró en la filial estadounidense de Nintendo en 1982, después de ser representante legal de esta compañía y ganar para ella una disputa judicial relacionada con Donkey Kong. Negociador muy cualificado.

SENDERO



presidente, Hiroshi Yamauchi (que tomó el control de la compañía en 1949 cuando su abuelo Fusajiro se retiró por problemas de salud), decidió que era hora de diversificar las actividades de la empresa. Sin embargo, tres de sus atrevidos proyectos —una marca de arroz precocinado, un «hotel para enamorados» (ejem) y una línea de taxis— no tardaron en fracasar.
Fue así como, consciente de que el punto fuerte de la compañía era una potente red de distribución —sus naipes estaban en todas las tiendas de Japón—, Yamauchi decidió concentrarse en conceptos estrictamente basados en el entretenimiento que pudiesen aprovechar esos mismos canales para su comercialización. Aquí es donde entra en juego el señor Gumpei Yokoi, de la sección de producción de naipes de NCL (Nintendo Company Limited), como jefe de la nueva división de la compañía, fundada en 1969: los juegos.

El señor Yokoi, sin embargo, no estaba muy seguro de cuál era su nueva ocupación, y no hacía otra cosa que preguntar «¿qué tengo que hacer?». Yamauchi siempre contestaba lo mismo: «algo fantástico».
Y eso es, precísamente, lo que hizo. Creó toda una gama de productos nuevos: Ultra Hand (un novedoso dispositivo mecánico de juguete), Ultra Machine (una canasta diseñada para jugar a baloncesto a cubierto) y Love Tester (un producto con el que, supuestamente, las parejas jóvenes podían medir su amor). Todos ellos fueron muy rentables e inspiraron a Nintendo el ímpetu necesario para rebasar las limitadas fronteras del mercado de los naipes.

En el gran salto de Nintendo al mundo del hardware de entretenimiento electrónico, acompañaron a Yokoi dos personas: Masayuki Uemura y Genyo Takedo. Uemura, antiguo ingeniero de Sharp, y Takedo, que respondió a una oferta de Nintendo para un puesto de diseñador de juegos, crearon bajo la supervisión de Yokoi el Nintendo Beam Gun, un producto de gran aceptación en las salas recreativas que también cosechó éxitos en el mercado de la venta al público, a finales de los setenta. La compañía acababa de comenzar su larga andadura hacia el liderazgo del entretenimiento en Japón.

SOFISTICADO

A finales de la década de los setenta, Nintendo firmó su alianza con el gigante de la electrónica Mitsubishi. Fue entonces cuando crearon conjuntamente sus primeras consolas domésticas: la Color TV Game 6 (en la que se podía jugar con seis versiones diferentes de *Pong*), la Color TV Game 15 (que ofrecía 15 versiones de *Pong* distintas) y una serie de sistemas algo más sofisticados que proponían juegos estilo Breakout y de conducción aún muy rudimentarios.

A principios de los años ochenta aparecieron las calculadoras de bolsillo, y el equipo de Yokoi no tardó en percatarse de las posibilidades de tan versátil y económica tecnología. En 1981 lanzaron la serie Game & Watch (las que conocimos como «maquinitas». Con una gama de casi 50 títulos (algunos de ellos tan notables como *Donkey Kong* y su secuela de dos pantallas), se vendieron millones de unidades en todo el planeta.
Sin embargo, las variantes del Space Invaders de Taito habían irrumpido en el mundo de las salas recreativas a partir de 1978, y el interés de Yamauchi estaba centrado en el negocio de las máquinas recreativas. Así, puso a sus ingenieros a trabajar en títulos que proporcionaron a Nintendo buena parte del mercado. Los productos que crearon —que incluyen títulos tan poco recordados hoy como *Sky Skipper*, *Radarscope* y *Sheriff*— resultaron ser bastante rentables.

Pero fue un equipo liderado por Uemura el creador de la máquina que catapultó a Nintendo al éxito: la consola de 8 bits Famicom (también conocida como Nintendo Entertainment System o NES en Occidente) es hoy el material del que está hecho la leyenda. Salió en las tiendas japonesas en 1983 y, en los dos primeros meses, se vendieron más de 500.000 unidades. La demanda fue tal, que se continuaron vendiendo al mismo ritmo que se fabricaban. El apoyo de los entonces líderes mundiales en el desarrollo de software, Namco, Konami y Capcom, garantizó que la máquina consiguiera un éxito similar en Europa y, especialmente, en Estados Unidos. Hacia 1990, había una consola NES en uno de cada tres hogares estadounidenses; a principios de la década de los 90, Nintendo ingresaba tanto dinero como todos los grandes estudios de cine de Hollywood juntos, con más beneficios que cualquiera de ellos (y más que las tres redes de televisión estadounidenses juntas). Un éxito sin precedentes, tan espectacular que tomó por sorpresa a todo el mundo... incluyendo a la propia Nintendo.
No obstante, hay quien piensa que los triunfos iniciales de Nintendo no sólo se debieron a las primeras consolas sino a la llegada de sangre nueva a la compañía. Esta sangre es la que corría por venas de un tal Shigeru Miyamoto (a estas alturas ya deberías conocerle), un artista que entró en Nintendo en 1977 y trabajaba en el departamento de planificación cuando Yamauchi le llamó en 1980. A Miyamoto le gustaban los videojuegos desde su etapa universitaria, y estaba dispuesto a asumir cualquier reto. Con él vino el escándalo...
Lo que disgustaba a Miyamoto de los juegos de entonces era su naturaleza básica; encontraba demasiado limitados los shooters en 2-D y las mil y una variantes de *Pong* de la época. Miyamoto se preguntaba por qué los videojuegos no tenían un tratamiento similar al de los libros y las películas, con un hilo argumental, continuidad y coherencia. Con estas ideas narrativas creó *Donkey Kong* en 1981, un título muy distante de los juegos populares y con un tema nada común en las salas recreativas del momento. Esto, curiosamente, horrorizó a algunos ejecutivos de Nintendo, aunque el título que diera a conocer a *Mario* no tardó en alcanzar un éxito impresionante.

SUPERVENTAS

Con 60.000 unidades de máquinas recreativas de *Donkey Kong* vendidas en Estados Unidos, Nintendo se dio cuenta de



Gumpei Yokoi Fallecido

Mister Game Boy. Después de unirse a NCL en 1969, fue responsable de la creación de las plataformas Game Boy y Virtual Boy. Abandonó Nintendo en 1996 para crear su propia empresa especializada en dispositivos de juegos LCD. Falleció el pasado mes de octubre en un desgraciado accidente automovilístico, como te contamos en el primer número de Magazine 64.

Shigeru Miyamoto Directo General de Desarrollo y análisis de Entretenimiento en NCL

El papá de *Mario*. Entró en Nintendo en 1977 y fue el primer artista de la compañía. Hoy es el diseñador de juegos más respetado del mundo, autor de infinidad de títulos que han sido superventas. El Leonardo da Vinci de los videojuegos.

Los cinco fracasos de Nintendo

1 Virtual Boy
Nintendo tenía grandes esperanzas depositadas en esta plataforma, pero se hicieron añicos a causa de la escasez de títulos de calidad y de unos lamentables gráficos en rojo y negro.

2 R.O.B.
Un periférico para la NES. Su nombre completo era Robotic Operating Buddy, y resultaba más o menos igual de divertido que jugar con un Doberman rabioso.

3 Power Glove
El momento álgido de su vida fue su aparición en la película *The Wiz*, de Fred Savage (director de *The Wonder Years*). Eso lo dice todo.

4 Disk System
Nintendo sólo comercializó en Japón este complemento de disco flexible para NES. La falta de interés de los consumidores provocó una rápida desaparición del producto.

5 Zapper
A mediados de los años ochenta, tanto Nintendo como Sega creyeron que los accesorios en forma de fusil láser como éste serían el gran éxito del futuro. Obviamente, se equivocaron.

DE BITS

que podía alcanzar el éxito tanto en Occidente como en su propio territorio. Las ideas de Miyamoto eran nuevas y originales, y eso se notaba.

Después de trabajar en unos cuantos títulos más para máquinas recreativas (el más famoso de los cuales fue *Mario Bros,* en 1983) y en algunos para la gama Game & Watch, el equipo de Miyamoto pasó a diseñar software para NES, en 1984. Su primera creación, *Super Mario Bros*, hizo posibles las espléndidas ventas de NES en el mundo occidental. Era sólo el principio de la brillante carrera de Miyamoto, que más tarde nos trajo clásicos como *Super Mario World, Stunt Race FX, Star Fox, Yoshi's Island* y, por supuesto, *Super Mario 64.*

Cuando la Mega Drive salió al mercado, Nintendo necesitó más que nunca del «toque Miyamoto». Sega amenazaba con apoderarse del liderazgo: el hambre de nuevas tecnologías característica de los usuarios garantizaba el éxito a su nueva consola, con 16 bits de potencia. Nintendo tuvo que ponerse al día; gracias a su indiscutible superioridad en hardware, Miyamoto y compañía no tardaron en crear la SNES, una máquina mucho más avanzada que la de Sega (aunque también de 16 bits).

Cuando por fin Nintendo logró hacerse de nuevo con el primer puesto en ventas, Sega (acompañada esta vez Sony) asestó su segundo e inesperado golpe: los 32 bits. Era la nueva generación de hardware. Naturalmente, Nintendo se defendió como mejor podía hacerlo: creando una consola superior, nuestra N64. Sega y Sony se habían adelantado 18 meses a Nintendo con sus máquinas de 32 bits. Sony, ilustre competidor, consiguió arrebatar el control del mercado a Sega y a la compañía de Miyamoto gracias, en parte, a que captó una nueva generación de clientes, los veinteañeros, que tradicionalmente habían estado fuera del «objetivo» de Nintendo. Algunos han calificado como un fracaso la dependencia de Nintendo de «usuarios jóvenes», pero su cuota cada vez mayor de usuarios adultos —atendida con títulos como *Turok*, *Doom*, *Duke Nukem* y *GoldenEye*— indica que están tratando de ganar a Sony en su propio terreno.

El éxito de Nintendo no puede atribuirse a un único factor específico. La compañía se ha hecho grande gracias a una combinación de elementos. En primer lugar están los principios básicos de Yamauchi, que ejercieron una influencia especialmente importante: sus decisiones —a veces puramente instintivas— han impulsado siempre a la compañía en la dirección correcta. Después están los expertos en hardware que construyeron las consolas NES, Game Boy, SNES y, con la cooperación de Silicon Graphics, la Nintendo 64. Pero quizás la parte más importante sea el departamento de producción de software interno de Nintendo. Guiados por los pasos de Miyamoto, los programadores, artistas gráficos e ingenieros de sonido de NCL son, sin duda, los mejores del mundo en la actualidad.

CHISPA

Hasta cierto punto, el éxito pasado y presente de Nintendo es también es una garantía de más éxitos en el futuro. Cuando la compañía líder mundial en generación de gráficos, Silicon Graphics, se propuso comprimir y abaratar su tecnología de procesado de imágenes para introducirla en una plataforma de videojuegos domésticos, ¿cuál fue la empresa de entretenimiento electrónico con la que quisieron asociarse?

Exactamente.

La tecnología creada gracias a esta asociación --gracias a la cual hoy tienes esta revista en tus manos-- es sólo un capítulo de la emocionante historia de una compañía cuyo progreso a lo largo de los años parece imparable. Ahora, con Sega bajando posiciones a una velocidad de vértigo y con juegos cada vez peores para la máquina de Sony, Nintendo no debería tenerlo demasiado difícil durante los próximos años.



Nintendo a lo largo de los años

1889
Fusajiro Yamauchi funda Nintendo Koppai para fabricar las barajas de cartas utilizadas en un juego de mesa japonés llamado «hanafuda». No sabemos jugar, pero nos apostamos una consola a que tú tampoco. Nintendo significa «trabaja duro, pero al final todo está en manos del cielo».

1970
En vista de que el negocio de los naipes era muy limitado, Nintendo se diversifica para entrar en el mundo de los juguetes y lanza un brazo telescópico denominado Ultra Hand, del que se venden 1,2 millones de unidades.

1972
El primer videojuego, Pong (de Atari), aparece en forma de máquina arcade e inunda los bares y salas recreativas de Estados Unidos (que hasta entonces tenían poco más que futbolines).

1977
El nuevo jefe, Hiroshi Yamauchi (nieto del fundador, Fusajiro Yamauchi), lanza la Color TV Game 6, una máquina que se

GO! GO!



Miyamoto

Aunque el padre de los videojuegos es un tal Nolan Bushnell, el autor de Pong (cuya primera versión fue para Atari), el visionario de los juegos modernos no es otro que Shigeru Miyamoto.

El inagotable talento de este hombre ha dejado una profunda huella: desde 1981(*con Donkey Kong*), hasta la actualidad (con *Super Mario 64*, premiado en la E.C.T.S. de 1997 como Mejor Juego del Año).

Aunque hoy ocupa una posición menos prominente que en 1981, cuando esbozó los diseños iniciales de lo que después sería Mario, Miyamoto cuenta con una comprensión del diseño de videojuegos que le sitúa muy por encima de sus miles de contemporáneos (quienes en muchos casos sólo tratan de imitar sus creaciones).

Es una persona modesta y tímida, aunque de actitud alegre, y hoy por hoy se trata del profesional de los videojuegos más influyente del mundo. Con cuarenta y pocos años, prefiere ir a trabajar a la sede de NCL en Kyoto a lomos de una mountain bike en lugar de usar un automóvil. Aparte del diseño y la producción de juegos, los hobbies de Miyamoto son nadar y tocar la guitarra acústica. Su película favorita es *En busca del arca perdida* y George Lucas, productor de este film, su ídolo.

Para que puedas conocerle mejor, le hemos preguntado unas cuantas cosillas.

Los cartuchos

Creo que hemos creado suficiente software como para demostrar que los cartuchos son un medio viable y a tener en cuenta. Desafortunadamente, los usuarios japoneses no lo ven así; creen que la tendencia correcta es el CD-ROM y que, en cierto modo, los cartuchos son obsoletos. Sin embargo, con nuestro software hemos demostrado con creces lo contrario. Lo que ocurre es que aún no hemos conseguido convencer a los consumidores japoneses.

La música de los juegos N64

Muchos usuarios quieren escuchar música de alta calidad, con la riqueza de sonidos de toda una orquesta completa, pero nosotros estamos convencidos de que esa no debe ser la meta. La N64 no funciona con CD, por lo que no puede reproducir gran cantidad de sonidos pre-grabados. Sin embargo, nuestra máquina está preparada para cosas muy superiores a la mera reproducción de sonidos grabados: la intención con que se creó la N64 era que sus juegos tuvieran música interactiva, bandas sonoras que crearan ambiente, que cambiasen de ritmo y forma en función de la acción. En lugar de concentrarnos en poner más música en un juego, deberíamos intentar que su calidad fuera la máxima posible. Ahora que Rare ha utilizado una banda sonora interactiva en Diddy Kong Racing, confiamos en que su iniciativa sirva de ejemplo para todos los desarrolladores de futuros títulos.

Super Mario 64

Creo que la cuestión en la que nos concentramos básicamente al diseñar Super Mario 64 —y esto debería ser un ejemplo a seguir— fue que, en el pasado, los juegos 3-D habían sido desarrollados de forma egoísta por sus creadores. Hemos enfocado Super Mario 64 desde un punto de vista opuesto, tratando de cumplir los deseos de los usuarios y de satisfacer la necesidad de un buen control, un buen sistema de cámara y una gran facilidad de uso. Esto no ha significado ninguna clase extra para nosotros porque, desde que comenzamos a experimentar con las 3-D, con el chip FX para Super NES, sabíamos que era la mejor forma de trabajar. Para nosotros el proyecto Super Mario 64 era más bien un recordatorio, y no ha hecho más que confirmarnos que, como sucede con todos los juegos, la prioridad son las necesidades de los usuarios.

Además, durante el desarrollo de Super Mario 64 aprendimos mucho sobre el potencial del hardware de la N64. Mientras hacíamos el juego, descubrí muchos puntos del motor de gráficos 3-D del juego que podían ser modificados o mejorados. No tuvimos tiempo de introducir estos cambios en el desarrollo de Super Mario 64, pero ahora que estamos trabajando en nuevos títulos (como Zelda, por ejemplo) podemos completar el perfeccionamiento del sistema.

El mando de la N64

Creo que es fácil acostumbrarse al control analógico, la mayoría de la gente consigue dominarlo a la perfección en una o dos horas. Naturalmente, la cuestión de si los usuarios lo aceptarán a largo plazo es una cuestión muy distinta. Cuando presentamos la consola NES de 8 bits en Japón en la década pasada, todo el mundo estaba acostumbrado a utilizar joysticks y muchos se quejaron del nuevo joypad. Ahora se han habituado a este sistema.

Su papel en Nintendo

Hoy mi trabajo se divide principalmente en tres partes. En primer lugar está mi trabajo normal, que consiste en producir juegos trabajando con los directores de cuatro o cinco títulos. Pero esto no es nada nuevo: siempre he estado metido en varios proyectos al mismo tiempo. En segundo lugar, superviso juegos de otros productores independientes. Y en tercer lugar, ahora trabajo en unos diez juegos basados en disco para el 64DD: Mario Paint, Sim City y otros títulos similares. También estoy tras algunos títulos de «nurturing». Esperamos sacar el 64DD en este mismo año, y os aseguramos que será algo único, original y diferente. Lo cierto es que quienes lo han visto hasta ahora no han hecho más que criticarlo, pero... tiempo al tiempo.

Yoshi's Story

Cuando comenzamos a desarrollar software para Nintendo 64, teníamos intención de crear juegos en «dos dimensiones y media», pensando que a los consumidores les costaría menos adaptarse a ellos. Acabamos decidiendo que este título sería Yoshi's Story.

El Yoshi's original para Super Nintendo (Yoshi's Island) utilizaba el chip FX porque ambicionábamos grandes cosas para el juego. Sin embargo, a pesar de nuestras buenas intenciones, hubo muchos aspectos que no pudimos desarrollar debido a las limitaciones del hardware. En la versión de Yoshi's Island para N64 hemos puesto en marcha todas las ideas que no usamos entonces.

conectaba a un televisor y que permitía jugar a 6 variantes de *Pong*.
En el mismo año, Shigeru Miyamoto entra en Nintendo.

1979

● Nintendo empieza a competir con los fabricantes estadounidenses de máquinas recreativas creando *Hellfire*, *Sherrif*, *Radarscope* y *Sky Skipper*. Tuvo cierto éxito, pero no demasiado.

1981

● Aparece *Donkey Kong* para recreativas, diseñado por Miyamoto. En un punto del juego aparece cierto carpintero llamado Mario.

● Se comercializan los primeros Game & Watch de Nintendo. Una combinación de reloj despertador y consola.



1983

● Lanzamiento de la consola Famicom, conocida fuera del Japón como NES o Nintendo Entertainment System. Más potente que las máquinas de la competencia y más económica (100 dólares en Estados Unidos); absorbe rápidamente el mercado: más de un millón de unidades vendidas en un tiempo récord. Los sistemas rivales fracasan.

1984

● Aparece *Super Mario Bros* para NES, el primero de los juegos protagonizados por Mario. Vende, junto a su hermano Luigi, más de 60 millones de unidades.

al habla...

Las 3-D son algo fantástico, pero en Yoshi's Story queremos tener gráficos más artísticos, de forma que el juego tenga más aspecto de película que de juego tradicional, y esto nos obliga a utilizar gráficos en 2-D. Los polígonos ofrecen cuerpos «sólidos», pero sus texturas están limitadas y siempre tienen un aspecto similar.
En los gráficos 2-D, sin embargo, los dibujos originales que se usan en el juego pueden pintarse de muchas maneras. Podemos emplear desde un aerógrafo a una tiza, pasando por un lápiz de color, un relleno de pintura, un degradado de colores y muchas otras herramientas. Con 2-D podemos pintar todo lo que deseemos.
Como veréis en Yoshi's Island 64, hemos empleado la técnica denominada «arte de cartulina», y un tipo de expresión gráfica tan rica sólo puede aplicarse a juegos en 2-D.

Los juegos 3-D

En la época en que se programó Space Invaders, nadie podía imaginar lo que la tecnología haría posible con los años. Desde aquel primer título hasta las 3-D los videojuegos no han dejado de evolucionar, tanto en lo que se refiere a tecnología como a contenido. Los gráficos tridimensionales dotan a un juego de mayor realismo y calidad; los argumentos retomados de clásicos en 2-D le dan continuidad, profundidad y visión de conjunto. A mí personalmente me gustan las continuaciones en 3-D de antiguos títulos en 2-D: el argumento convence más, se evitan presentaciones tediosas de nuevos personajes al usuario y se le sumerge directamente en un ambiente que ya conoce. Retomar un argumento o una idea siempre resulta positivo. Lo que el usuario quiere de un juego es que la tecnología y los gráficos mejoren, no que se cambien las bases fundamentales. Mario, Luigi, Diddy, Yoshi... Todos son diferentes pero están interrelacionados. Si ahora presentásemos por primera vez a Zelda, difícilmente acapararía la misma atención hoy en día, por muy buen juego que éste sea. La gente no sólo espera con devoción The Ocarina of Time por su indiscutible superioridad técnica, sino también porque, sencillamente, es una nueva entrega de Zelda.

¿Cómo lo hace?

Siempre intento pensar como un usuario: qué querría encontrar en un juego, cómo me gustaría más encontrarlo, qué tipo de personaje me gustaría ser... Cuando tengo claro todo eso comienzo a construir: el escenario, los personajes, la historia, los acontecimientos... Me gusta particularmente crear juegos de rol, pero es un tipo de juegos en el que tengo poca experiencia. Esa es la razón por la que me esmero mucho más en los títulos de este género.

¿Cómo se crea un buen juego?

Para desarrollar un juego hay que invertir mucho esfuerzo. Creo que los juegos de PlayStation están muy bien para cinco minutos, pero no tienen profundidad suficiente como para «enganchar» durante días, semanas o meses. La prisa que se inculca a sus desarrolladores les obliga a crear títulos de buen aspecto pero mal acabados, y un juego sólo está finalizado cuando su desarrollador lo decide. Gran cantidad de títulos para Nintendo 64 retrasan su publicación por esa razón: no queremos decepcionar al público bajo ningún concepto.
Otro fallo muy común entre los desarrolladores de otras plataformas es que dan por acabado un título cuando se sienten satisfechos: eso es un error. Es el usuario quien ha de estar satisfecho con el juego, no sus creadores. Lo normal en los juegos de PlayStation es encontrar gráficos impresionantes --continuas superaciones que los programadores se imponen-- y argumentos pobres. La autosatisfacción siempre va en detrimento de la creatividad. Creo que los desarrolladores de videojuegos deberían pensar como los antiguos pintores impresionistas europeos (Cezzane, por ejemplo): lo importante es sorprender al público.



La competencia de Nintendo

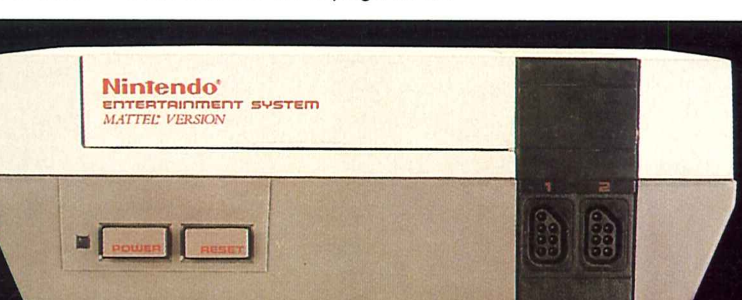
Por desgracia, la táctica general de nuestros competidores (la única que les puede brindar cierto éxito) es imitar nuestros productos; por fortuna, lo que hacen no pasa de ser imitaciones. Sus juegos no están bien acabados, carecen de jugabilidad, continuidad y coherencia. Los gráficos espectaculares no son la meta sino la herramienta. Ellos parecen pensar lo contrario.
Sega, al menos, trata de imitar el estilo de Nintendo con ciertas modificaciones e innovaciones. El punto fuerte de Sega son sus arcades, eso está claro. Hablamos de una compañía con una capacidad para producir hardware nuevo impresionante, y sus arcades se han mantenido en la cumbre (junto a los de Namco) desde el principio de los tiempos. Sin embargo, Sega ha cometido siempre el mismo error con todas sus consolas: ha abandonado a los usuarios. Cada vez que Nintendo (y después también Sony) lanzaba un nuevo producto, dejaban de producir software para sus consolas y centraban toda su atención en superarnos. Sega ha perdido la confianza de mucha gente, personas que se han quedado con un montón de plataformas y periféricos obsoletos en pocos meses.
Sin duda Sega es nuestro competidor más respetable. Aunque en estos momentos Saturn esté olvidada, no me cabe duda de que su próximo producto será tan sorprendente como siempre. Fabrican máquinas prácticamente perfectas, bonitas y eficientes, su único problema es la impaciencia. Deberían pensar como usuarios, no como vendedores.
En cuanto a Sony, debo reconocer que les auguraba el fracaso mucho antes. Su máquina es muy mala (cada modelo que lanzan es más frágil, no dejan de dar problemas) y su inexperiencia en software se hace notar. Han sobrevivido gracias a la inmensa cantidad de juegos, nada más. No es un competidor tan respetable como Sega, vereis cómo el tiempo nos da la razón.

Los desarrolladores fuera de Japón

Me gusta más la forma de trabajar de los británicos que la de los americanos. Supongo que es porque los ingleses piensan de una forma más parecida a la mía. En Estados Unidos se hacen juegos más superficiales.
Sin embargo, he de reconocer que admiro a los productores de cine americanos: intentan meterse de lleno en sus películas, vivirlas, invertir todo su esfuerzo. Se les da mejor el cine. En cambio, para la producción de software los británicos son mucho más japoneses.

1985
La Famicom se lanza en Estados Unidos con el nombre de NES.

1986
Sale a la venta en Japón el periférico NES Disk System. Tiene un éxito moderado, pero no se comercializa fuera del país.



1988
Lanzamiento de *Super Mario Bros 2* para NES.

1989
Lanzamiento de *Super Mario Bros 3* para NES, el mejor juego de Nintendo hasta la llegada de *Mario 64*. El mayor éxito de Nintendo en Occidente.

Llega la Game Boy. Se venden millones de unidades en todo el mundo gracias, en buena parte, a *Super Mario Land* y a la

GO! GO!



EXITAZO 1 Super Mario Bros. (NES – 1984)

Uno de los títulos más influyentes de la historia; *SMB* fue el primer juego de plataformas que exploró de forma adecuada el concepto de los secretos. Los aficionados compartieron tácticas y trucos que habían aprendido, pero dudo que alguien consiguiera descubrir todos sus secretos ocultos. *Super Mario Bros* sirvió de base para el mundo de *Mario*, y en él se presentaron todos los personajes que luego han ido apareciendo (algunos con sus juegos propios). La variedad de experiencias de *SMB* era su mejor virtud: Mario podía correr, nadar, aparecer con tamaño grande o pequeño, eliminar enemigos saltando sobre ellos o lanzando bolas de fuego si había recogido una flor determinada.



EXITAZO 2 Super Mario World (SNES – 1990)

El rendimiento de la revolucionaria tecnología de nuestra máquina de 16 bits es sólo comparable a su primer juego: *Super Mario World*. Pienso que sigue siendo el mejor título en 2-D del mundo, pese a que ya tiene casi ocho años. Si no te has pasado los 96 niveles de ese juego no sabes lo que es la vida. Quizás no tenga los gráficos más perfectos de la historia, pero es un buen ejemplo de que la diversión es mucho más importante que el aspecto. El título que Sega desarrolló en respuesta a *Super Mario World*, *Sonic the Hedgehog*, no estaba mal del todo, pero no hay punto de comparación posible.

¿Por qué son tan especiale[s] Ninte[ndo]

Nintendo ha producido la mayoría de las consolas que han triunfado en el mundo y, además, también ha creado los juegos más populares que han funcionado en ellas. Los ejemplos más notables son las series *Mario* y *Zelda*, que han llenado las arcas de la compañía con centenares de millones de pesetas.

Sin embargo, no todo el éxito del software de Nintendo debe atribuirse a Shigeru Miyamoto: aunque el padre de Mario fue, sin duda, el artífice de la época dorada de Nintendo con *Donkey Kong*, Miyamoto ha trabajado con equipos compuestos por algunos de los artistas, planificadores, animadores, programadores y técnicos de sonido con más talento del mundo. Para analizar el éxito del diseño de sus juegos, hay que tener en cuenta cuatro factores fundamentales:

PERSONAJES

Aunque pueda parecer que el personaje de un juego no es demasiado importante, un estudio en Estados Unidos demostró que son más los niños estadounidenses que reconocen a Mario que los que reconocen a Mickey Mouse. La reputación de este héroe bigotudo de Nintendo no ha dejado de aumentar desde que debutó en *Donkey Kong* hace 17 años, durante los cuales ha aparecido en nada menos que 46 juegos.

Esta situación no se parece en nada a la del olvidado Sonic, que ha pasado de ser un ídolo de masas a ocupar un lugar secundario en los planes de Sega. La misma falta de continuidad e interrelación afectará a otros desarrolladores al lanzar sus «personajes con personalidad», como Crash Bandicoot.

En Nintendo, en lugar de limitarnos a depurar el personaje de Mario a lo largo de los años, hemos creado un universo entero a su alrededor: Yoshi, Diddy, Bowser, Luigi, la princesa Peach, Zelda, Koopa Trooper, Wario, Big Boo, Toad... Todos han conseguido entrar en la mente de jugadores de consolas de todo el mundo, en conjunto y sin esfuerzo.

Con Mario, Nintendo no sólo ha conseguido una referencia para los usuarios de videojuegos; también ha creado una identidad que conocen muchos adultos, que son quienes compran juegos a los usuarios más jóvenes: hijos, sobrinos y familiares. Es un tipo famoso, toda una institución y el sueño de cualquier departamento de márketing. No está mal para un personaje creado casi por casulidad. Debo reconocer que, incluso, la famosa gorra de Mario se debe a que no se me da bien el diseño de peinados.

JUGABILIDAD

Nintendo se ha hecho un nombre siguiendo la infinidad de leyes de la jugabilidad que ha ido descubriendo y refinando durante sus más de 20 años de experiencia con los videojuegos.

La primera gran contribución de la compañía fue en el campo del hardware: el ecléctico botón de control direccional. Este sistema, que era el de la gama de los Game & Watch, apareció en un momento en el que el método de control común era el joystick. Nintendo llevó el control a las yemas de los dedos del jugador (y, para la consternación de padres y madres de todo el mundo, creó lo que la ciencia médica ha bautizado como síndrome del «pulgar Nintendo»). Todos los demás desarrolladores de consolas siguieron su camino.

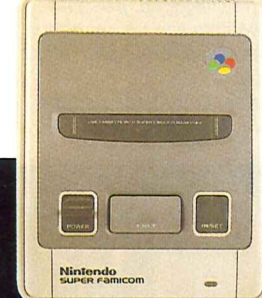
En cuanto al software, para que un título sea jugable hay que conocer profundamente las necesidades y expectativas de los jugadores. Después, por supuesto, atenerse a ellas. Aparte de esta consideración, se trata de un área gris del conocimiento humano. La jugabilidad es el factor X, un ingrediente secreto que, muchas veces, se ha conseguido por pura suerte, aunque en nuestros títulos suele ser fruto de decisiones de diseño deliberadas.

Uno de los factores más importantes que barajan los diseñadores de juegos es el siguiente: nunca dejes que al jugador le parezca que él es el único responsable de sus resultados en la pantalla. No es bueno dejar caer una lluvia de flechas sobre el jugador en nombre del efecto sorpresa. Igualmente, no es aceptable pedir al jugador que realice una acción cuyos resultados sean dudosos; el ejemplo más famoso de este fallo son los múltiples «saltos de fe» de los títulos de plataformas, en los que hay que saltar hacia un área sin verla, pudiendo hallarse ésta llena de clavos, caramelos o rinocerontes rabiosos.

Siendo justos con el jugador, los diseñadores de Nintendo se aseguran de que el cliente siempre esté satisfecho.

No obstante, la relación entre lo que sucede en la pantalla y lo que sucede fuera de ella (por ejemplo, lo que el jugador esté haciendo con el joypad) es, tal vez, uno de los aspectos más importantes de la jugabilidad. Cuando le indicas a Mario que gire a la derecha, su respuesta es inmediata; si le dices que dé la vuelta y retroceda, no se limita a dar un giro inmediato: una sutil inercia convierte este proceso en algo gradual. Estos matices son bastante ignorados por los jugadores, y por eso funcionan tan bien, ya que forman lo que parece ser una parte natural e integral del proceso de jugar. Este tipo de control sobre el personaje apareció por primera vez en





mejor versión de Tetris de la historia.

1990

● I Hay una consola NES en uno de cada tres hogares de Estados Unidos. Una investigación demuestra que son más los niños estadounidenses que reconocen a Mario que los que reconocen a Mickey Mouse.

● I Llega la Super Famicom de 16 bits para competir contra la Sega Mega Drive, ya bien asentada en el mercado. La lucha se resuelve a favor de la consola de Nintendo (sobre todo en Japón) gracias a su hardware superior y a la calidad de los juegos, como Super Mario World, F-Zero y Super Mario Kart.

1993

● I Nintendo anuncia el Proyecto Reality, una alianza con Silicon Graphics (el famoso fabricante de estaciones de trabajo especializadas en gráficos) cuyo objetivo es producir una nueva superconsola.

1994

● I Nintendo comercializa en Japón la Virtual Boy, una extraña consola de 32 bits y gráficos 3-D de «realidad virtual». Pese a ser bastante buena y contar con algunos juegos de calidad, desaparece por la falta títulos y por ser demasiado... rara.

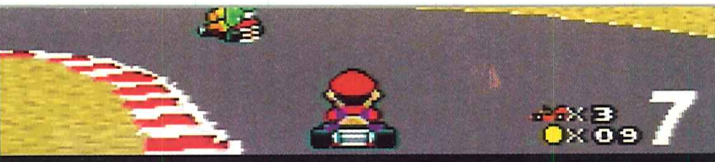
1996

● I Después de muchos retrasos, el Proyecto Reality se hace realidad: la Nintendo 64 sale a la venta en Japón y, un poco más tarde, en todo el mundo.



Exitazo 3 Zelda III A Link To The Past (SNES - 1993)

Desde el momento en que *Zelda III* comienza, cuando Link despierta de un sueño, sale de su humilde morada y se marcha de la aldea, ya es obvio que se trata de un título muy especial. Sin embargo, las verdaderas virtudes del juego no se ponen de manifiesto hasta mucho más tarde: la libertad de la que dispone Link, la diversidad de desafíos a los que se enfrenta durante su enorme odisea y la impecable jugabilidad que envuelve todo el juego son algunos de los elementos que, combinados, convierten a *Zelda III* en uno de los programas más memorables de la historia.



Exitazo 4 Super Mario Kart (SNES - 1993)

Nintendo demostró, una vez más, que podía alcanzar el éxito con cualquier cosa. Super Mario Kart resultó ser un encantador juego de carreras que gustó a mucha gente. La clave fue la innovación: nunca se había visto nada como *SMK* (razón por la que muchos lo subestimaron al principio). No tardó demasiado en demostrar que podía ser tan atractivo y divertido como cualquier plataformas de Nintendo. La mejor prueba de su genialidad es, quizás, lo que nos costó mejorarlo en su versión para la N64: jugabilidad pura.

...es los juegos de Nintendo?

Mario Bros, en 1983, y desde entonces no ha cambiado demasiado en los juegos de Mario.

SORPRESA

Una vez pensé: «¿Y si un día, en una calle llena de gente, levantas la vista y ves que aparece algo que no debería estar allí? O bien decides que no lo has visto bien y lo olvidas, o bien aceptas que en el mundo hay muchas más cosas de las que creemos. Quizás se trate de una puerta hacia otro lugar».
Este factor de las posibilidades desconocidas ha sido esencial en el éxito de tantos juegos de Nintendo durante muchos años. La gracia de los juegos consiste en presentar lo inesperado, ya sea un bloque de bonus invisible con el que tropieza el jugador durante una partida de *Super Mario Bros*, o un monstruo final en *Super Metroid* que vuelve a la vida cuando el jugador cree (brevemente) que ha vencido.
Piensa en la primera vez que viste aparecer zumbando la pequeña nave extraterrestre en Asteroids. O la primera vez que capturaron tu barco en Galaga. O cuando te diste cuenta de que el mundo de *Zelda III* era el doble de grande de lo que habías supuesto. Todas estas sorpresas son clásicas en el mundo de los juegos.

VARIEDAD

Lo peor que se puede hacer a la hora de programar un juego es presentar la misma acción repetitiva y predecible desde la primera pantalla a la última. Un desarrollador no puede esperar que la gente juege más de 15 minutos cuando de un nivel a otro sólo cambian los gráficos de fondo. Esta es la mejor lección que Nintendo puede dar a sus competidores: variedad. El jugador debe encontrar continuamente cosas nuevas, aprender, intentar deducir lo próximo que va a suceder y sorprenderle con algo radicalmente distinto y totalmente nuevo.
Títulos de Super Nintendo como *Zelda III* y *Super Metroid* son ejemplos fantásticos de cómo se puede retener el interés del jugador a lo largo de un desafío prolongado; a medida que el personaje explora áreas nuevas, encuentra diferentes objetos. Y los objetos no son simplemente «saquitos de oro», «ramos de fruta» o regalos de puntuación, sino objetos útiles.
En *Zelda* y *Metroid*, el jugador está continuamente adquiriendo nuevos objetos útiles o conocimientos, de forma que las partidas no son nunca iguales. Hay un cierto proceso de aprendizaje. Así conseguimos dar un protagonismo al ingenio y la improvisación, además del que siempre se concede a la habilidad (el único factor importante para los desarrolladores de otras plataformas). Es crucial que a lo largo del juego haya puntos en los que el jugador piense: «sé que puedo pasar de aquí, sólo tengo que averiguar cómo».
Éste es el truco que utiliza Nintendo para que todos sus juegos provoquen esa irresistible adicción. No entiendo cómo puede costarles tanto comprender esto a otros desarrolladores.

Exitazo 5 Super Mario 64 (N64 - 1996)

El juego cuyo desarrollo duró más de cinco años (el proyecto comenzó como un título para SNES, con el adaptador Super FX). Ha conseguido tomar el mundo de Mario y traducirlo a la tercera dimensión perfectamente (lo que no es fácil, teniendo en cuenta las limitaciones que presentan los gráficos poligonales). Además, la experiencia que *Super Mario 64* ofrece es verdaderamente tridimensional, ilimitada. Si echas un vistazo a sus «equivalentes» de 32 bits (*Crash Bandicoot*, *Rascal*, *Croc*, etc) la diferencia está clara. *Mario 64* es el videojuego más ambicioso jamás creado... y el mejor juego del 97, según la E.C.T.S.



CUENTA,

Inauguramos nuestra sección de cartas. En ella podrás expresar tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

SUSPENSO EN ARITMÉTICA

***Magazine 64* me ha sorprendido muy gratamente (ya soy suscriptor), pero no entiendo muy bien vuestra forma de puntuar. Me explico:**
¿Cómo puede ser que *Internacional Superstar Soccer 64* obtenga un 92% cuando le dais por Gráficos 9, Sonido 8, Tecnología 9 y Durabilidad 9? ¿Cómo se explica que *Turok* tenga una puntuación final del 91% con Gráficos 5, Sonido 8, Tecnología 5 y Durabilidad 5? ¿Qué relación hay exactamente entre las puntuaciones de cada apartado y la nota final?

La verdad es que no suelo hacer mucho caso a las puntuaciones que publican las revistas de videojuegos. Cada usuario tiene sus gustos, es imposible que todo el mundo esté de acuerdo con vosotros.

Fernando Malvenda, Tarragona

Calcular el porcentaje final del juego a partir de las puntuaciones de cada apartado no tiene sentido. Hay aspectos que no quedan recogidos en la columna de veredicto pero que se deben tomar en cuenta a la hora de calificar globalmente un juego: la capacidad que tiene de ponerte al límite, la impresión que te causa cuando lo ves, la «chispa»... Cuando un cartucho posee ese algo especial, aunque no sepamos exactamente qué es o dónde está, no hay lugar para fórmulas matemáticas: *Turok* se acaba pronto, repite los mismos gráficos de principio a fin, carece de captura de movimiento, está técnicamente anticuado... ¿Y qué? Es uno de los mejores títulos de la historia. Es nuestro instinto de jugadores veteranos el que nos lo dice. No obstante, si tu costumbre es no hacer caso de las puntuaciones que se publican y te da buenos resultados, enhorabuena.

CUENTA, CUENTA...,
***Magazine 64*, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona**

¡AL CALABOZO CON ÉL!

Soy un usuario que cree realmente en el poder de la N64, y no me parece que juegos como *DDK* le hagan justicia. No entiendo cómo podéis dedicarle tantas páginas a juegos que no se las merecen, habiendo otros como *Blast Corps* o *Wave Race* (de los que no habéis hablado casi nada).

David Salanueva, Mérida

Tu postura es muy respetable. De hecho, más de uno en la redacción piensa como tú y por eso las celdas de castigo de *Magazine 64* (cariñosamente llamadas «saloncitos de reeducación») están ahora mismo repletas. Pero tanto tú como nuestros colegas disidentes tenéis que comprender que no sois los únicos usuarios de N64. Hay mucha gente loca por *DDK*, gente que agradece todas las páginas que le

LAS VOCES DE FIFA

En vuestro análisis de FIFA: Rumbo al Mundial 98 del primer número decís que las voces están dobladas al castellano por Manolo Lama y Paco González. Mentira podrida: están en inglés. Os merecéis una tarjeta roja.

Fuenteovejuna

Vaya, pensábamos que no os ibais a dar cuenta. No, es broma. Lo sentimos mucho y os debemos una explicación. En realidad, el analista que examinó el juego no dijo nunca que las voces estuvieran dobladas. Sin embargo, el redactor que revisó el texto, como sabía que Lama y González eran los comentaristas de *FIFA* en otros soportes, llegó a la conclusión de que si en nuestro cartucho de prueba las voces no estaban en castellano era porque teníamos una versión provisional del juego. Nuestro colega habló con un representante de Electronic Arts para disipar sus dudas pero inexplicablemente se produjo un malentendido cuyas consecuencias ya conocéis.



En Electronic Arts nos han dicho que si las voces están en inglés es porque doblarlas habría significado reducir el código del juego o fabricar un cartucho distinto. Recortar el código equivale a rebajar la calidad del programa, mientras que la segunda opción habría encarecido mucho el precio del cartucho. De todas formas, los comentarios durante el juego son bastante esporádicos y merece la pena sacrificar su doblaje a cambio de conservar la extraordinaria fluidez de los gráficos que proporciona el hardware de 64 bits.

CUENTA...

dediquemos (¡a algunos incluso les parecen pocas!). Además, *DDK* es uno de los juegos que mejor uso hacen del hardware de Nintendo 64, aunque a ti te parezca lo contrario. Consuélate pensando que la próxima vez tal vez analizaremos exhaustivamente un título más acorde con tus gustos.

JUEGOS «BONSAI»

He sido usuario de Super Nintendo durante 4 años y me compré la N64 en cuanto salió. Aunque no puedo decir que me arrepienta, creo que ha sido un error por parte de Nintendo usar otra vez el formato de cartuchos. Es obvio que Nintendo es un excelente programador, como ha demostrado con la conversión de *Mario* a los 64 bits, pero seamos realistas: la animación de un personaje de «dibujos animados» es bastante más fácil que la de uno que pretenda parecer real. Un dibujo animado queda muy bien con cualquier textura, pero intentar dar un aspecto creíble a un «ser humano» es algo más complicado. Para conseguir gráficos reales hacen falta un montón de detalles, texturas y efectos de luz. Y eso requiere bastante espacio.

Entre fabricar cartuchos gigantes o fabricar juegos cortos, Nintendo ha elegido lo segundo. Es lamentable pero comprensible: así se ahorran trabajo y costes de producción. *Turok* es de lo mejor que se ha hecho pero sólo tiene 8 niveles. En fin, que estoy encantado con el hardware de N64 pero no con el software. Espero que en el futuro se programen títulos más largos.

Daniel Ródenas, Bilbao

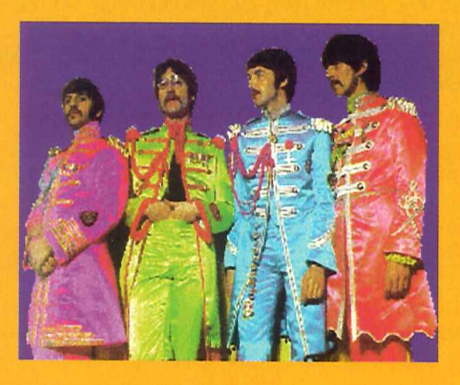
No estamos totalmente de acuerdo contigo: en nuestra opinión, el problema de *Turok* no es que sea corto, sino que la trama se resuelve de forma lineal; es decir, que no tiene sentido jugar en una pantalla que ya te has pasado porque los pasos para superarla son los mismos cada vez. Por otro lado, has puesto *Turok* como ejemplo para hablar de juegos cortos y *Mario 64* para argumentar que al software de 64 bits le falta realismo. Invierte el orden de esos ejemplos y te habrás contestado a ti mismo. ¿Necesitas otra prueba irrebatible de tu error? *GoldenEye*.

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

WHEN I'M 64 (CUANDO TENGA 64 AÑOS)

Una de las más entrañables canciones de The Beatles. La compuso Paul McCartney para celebrar el 64º cumpleaños de su padre y está incluida en una de las maravillas pop de la historia, el Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. ¡64 años! ¡Las puertas de la jubilación! ¡Yuhuuu! Ninguno de nosotros tendrá miedo a retirarse: todo el día libre para jugar... Además, cuando tengamos 64 años el hardware de Nintendo tendrá miles de bits. ¡Estamos impacientes! (Bueno, no tanto).



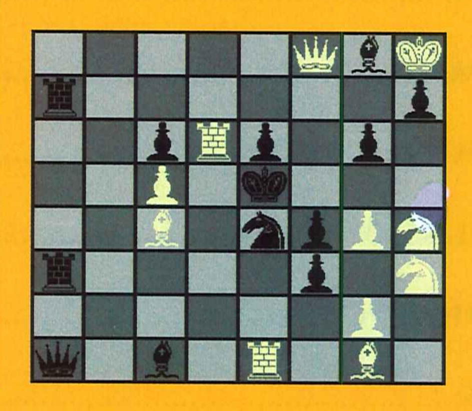


UN ESPAÑOL EN LA CORTE DEL REY ARTURO

En 1964 se estrenó en España una película con ese título. Se basaba en el clásico de Mark Twain Un yanqui en la corte del rey Arturo. Desconocemos los detalles del evento, pero parece ser que era de clara inspiración pop (pfff...). Afortunadamente, no hemos sido capaces de conseguir ninguna imagen del prodigioso evento contracultural. Si alguien las tiene, que no nos las envíe.

AJEDREZ

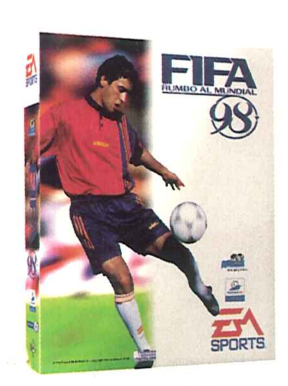
64 son las casillas que tiene un tablero de ajedrez. De momento, no sabemos de ningún juego de ajedrez para la Nintendo 64. Cuando te canses de la consola... ¡Qué ocurrencia más absurda! Cambiemos la frase: si alguna vez hay un corte de fluido eléctrico en tu casa o se te estropea la consola, prueba a jugar al ajedrez con el gato. Si os aburrís contáis las casillas y cada vez que lleguéis al 64 suspiráis en honor de la Nintendo...



Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

CONCURSO 64

CONCURSO FIFA'98



JUEGA CON...



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 N64 TRIDENT PAD DE LOGIC 3. RESPONDE CORRECTAMENTE A NUESTRAS PREGUNTAS, RELLENA EL CUPÓN ADJUNTO Y ENVÍALO A CONCURSO FIFA 98, MAGAZINE 64, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, ESC. A ENTLO. 2ª, 08022 BARCELONA ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE ABRIL.

A- ¿Cuántos famosos estadios se han recreado en FIFA: Rumbo al Mundial 98?

B- ¿Cuántas selecciones nacionales y cuántos clubes incluye el juego?

CON EL EXTRAORDINARIO SIMULADOR DE FÚTBOL FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98, ELECTRONIC ARTS RINDE HOMENAJE AL GRAN ESPECTÁCULO DE NUESTRO TIEMPO.

CUPÓN

RESPUESTAS:..

....

NOMBRE:..

DOMICILIO:..

POBLACIÓN:..

CÓDIGO POSTAL:..

PAÍS:..

TELÉFONO:..





EL N64 TRIDENT PAD ROMPE MOLDES POR SU ADAPTABILIDAD Y DISEÑO ERGONÓMICO, Y REÚNE TODO LO NECESARIO PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98: NUEVE BOTONES DE DISPARO; POSIBILIDAD DE SER UTILIZADO COMO PAD ANÁLOGICO Y DIGITAL, CON UN STICK ANALÓGICO 3-D; Y SOPORTE PARA TARJETAS DE MEMORIA Y RUMBLE PAK.

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

¿PROBLEMAS? 64 ACUDE AL RESCATE

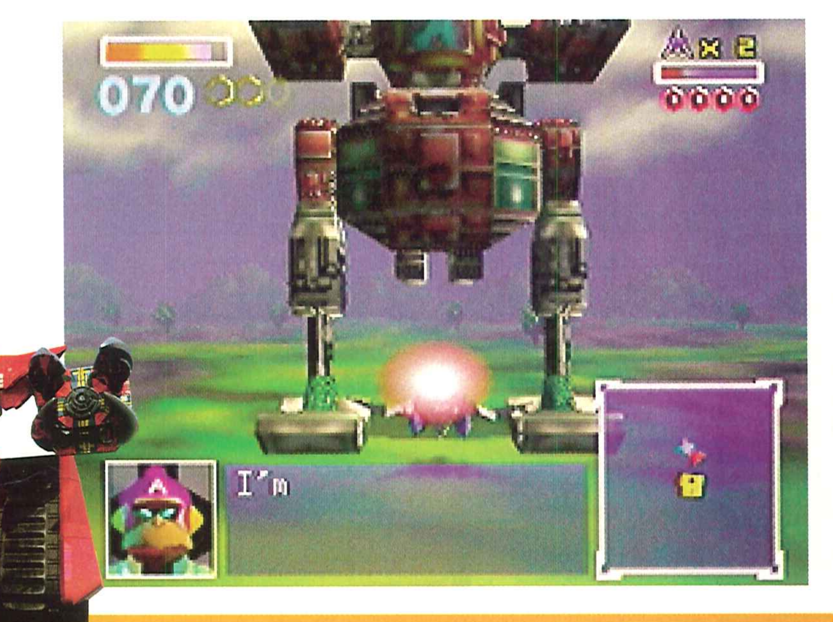
A Florencio, el sabueso que nos rastreaba los trucos, lo ha fichado una agencia de detectives que le ofrece huesos de mejor calidad. En fin, a enemigo que huye, puente de plata. Pero tú tranquilo, que ha nosotros no se nos caen los anillos y ya nos tienes con el hocico pegado contra el frío suelo en busca del mejor material para Al rescate.

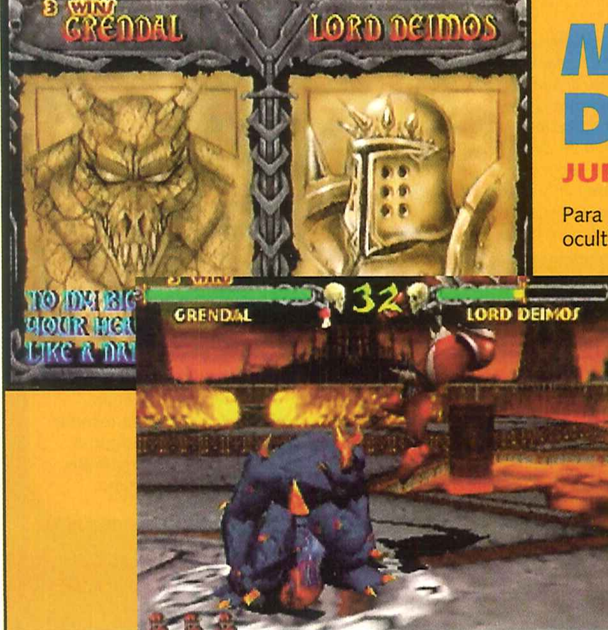
LYLAT WARS

El jefe fácil en Corneria te sorprende con algunas bonificaciones que están pidiendo a gritos que te las agencies.

1. Vuela directamente entre sus piernas y haz un tirabuzón (tira hacia atrás y pulsa C-Izquierda). Tras dar la vuelta completa, volverás a pasar entre sus piernas. Hazlo sin dispararle y aparecerá una vida extra en forma de Arwing.
2. Dispara a su pata derecha y aparecerá una bomba entre sus patas.
3. Dispara a su pata izquierda y lo que aparecerá será un anillo.

No te pases con los disparos, porque el pobre es un poco esmirriado. Si te excedes, destruirás sus patas y lo perderás de vista.





MACE: THE DARK AGE

JUEGA COMO GRENDAL

Para jugar como Grendal, uno de los personajes ocultos, empieza en el modo de dos jugadores. Uno de los contendientes debe tener tres victorias en su haber. Entonces, en el siguiente combate, escoge Executioner en la pantalla de selección y mantén apretado START. Verás que aparece Grendal. No sueltes START mientras pulsas el botón A para seleccionarlo.

COMBOS INTRODUCTORIOS
Súper Puñetazo - ← + C-izquierda
Rodillazo - ← + C-derecha
Aéreo - Durante un salto, pulsa A a punto de tocar el suelo.

COMBOS BÁSICOS
Ninguno

COMBINABLES ESPECIALES
«Choque de tren» - → + A + C-izquierda (sigue si quieres con A + C-izquierda x2)
Lesión severa - A + C-izquierda
Porrazo con antebrazo - ←, →, A
Golpe alto - → + A + C-izquierda

INDEPENDIENTES ESPECIALES
Terremoto - A + S + C-derecha
Súper Impacto - ←, →, C-izquierda
Hombro-ariete - →, →, C-izquierda
El Toro - ←, A + C-izquierda, C-izquierda
«Tratamiento ferroviario» - A + C-izquierda, A + C-izquierda, A + C-izquierda

COMBOS AVANZADOS
(4 impactos) - A, A + C-izquierda, A + C-izquierda, A + C-izquierda
(7 impactos) - ← + C-derecha, C-derecha, ←, → + A, A + C-izquierda, A + C-izquierda, A + C-izquierda, A + C-izquierda

Cómo llevar a James Bond hasta el final de GoldenEye 007

Después de resolver todas tus dudas en nuestro especial del pasado mes, aún nos queda GoldenEye para rato. Esta vez te enseñamos a pasarte el juego, pantalla por pantalla, en un tiempo récord. ¡Ah!, y los dos niveles secretos... Y los trucos de cada pantalla... Y el modo multijugador... No te lo mereces.

Si has tenido la desgracia de nacer con un cerebro prodigioso, es probable que ya te hayas pasado las 18 pantallas de GoldenEye. De ser así, lamentamos ser nosotros quienes te anunciemos la mala noticia: no has visto ni la mitad.

Al finalizar un nivel aparece en pantalla el informe completo de cuanto has hecho. Uno de los datos que se especifican es el tiempo que has tardado en realizar la misión; otro, el tiempo récord (si es que en alguna otra ocasión has superado la misma pantalla más rápido). Sin embargo, a veces aparece una tercera marca denominada «Target». No sabes lo que es, ¿verdad? Pues presta mucha atención: cada nivel de *GoldenEye* esconde un truco diferente. Para lograr activarlo, tienes que superar las pantalla en un tiempo determinado --el que pone en «Target»-- y con un nivel de dificultad específico. Si lo consigues, en el menú principal (donde están Select Mission y Options) aparecerá un tercer mensaje: Cheat Options. Ya podrás activar o desactivar tu nuevo truco siempre que quieras. Parece sencillo ¿no?

Si así lo crees, puedes saltarte estas seis páginas, pero no tardarás en volver... Aquí te enseñamos cómo hacerte con todos los trucos, la forma de acceder a los dos niveles extra y las mejores estrategias para achicharrar a tus amigos en el modo multijugador. ¿Conseguiremos esta vez saciar tu sed de conocimiento?

NIVEL 1: DAM

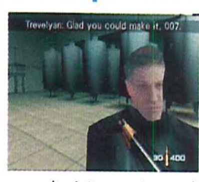
Truco: balas de pintura • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 2:40



Avanza sin esperar al camión, haciendo caso omiso de los guardias y disparando sólo a los que se interpongan en tu camino. Después de pasar la doble puerta de seguridad, acaba lo antes posible con el guardia y la alarma hacia la que éste corre. Continúa (sin entretenerte con los guardias de las torretas) limitándote a abrir las puertas, freír las alarmas y salir pitando. Si lo haces bien deberían sobrarte unos segundos (nosotros lo hemos logrado en 2:20). ¡Recuerda que no hace falta instalar el módem en este nivel de dificultad!

NIVEL 2: FACILITY

Truco: invencibilidad • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 2:05



Sal corriendo del lavabo y baja las escaleras. Gira a la izquierda al llegar a abajo, mata al guardia que hay tras la puerta y hazte con su llave de seguridad. Vuelve al pasillo principal, activa la consola de apertura a distancia, elimina a los tres soldados que vendrán a por ti al entrar e ignora a todos los demás. Busca por los laboratorios al doctor Doak, y sal corriendo cuando éste empiece a hablar. Utiliza el decodificador de la puerta e instala las cinco minas en los tanques mientras 006 te larga el discurso. Espera a que se aparte, haz estallar los depósitos y sal zumbando... Es terriblemente difícil.

NIVEL 3: RUNWAY

Truco: Cabezas grandes • Dificultad: Agent • Tiempo: 5:00

Sal por la puerta que tienes delante nada más empezar, baja por la izquierda, toma la llave de la caseta, y ve directo al aeroplano. Yendo al descubierto te darán dos ó tres balazos, pero no es necesario que te defiendas. Puedes conseguirlo sin disparar ni una sola vez en menos de 35 segundos. Es el truco más sencillo de conseguir, y no necesitarás una refinada puntería cuando las cabezas de tus enemigos midan un metro.



NIVEL 4: SURFACE



Truco: Lanzagranadas de potencia doble • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 3:50

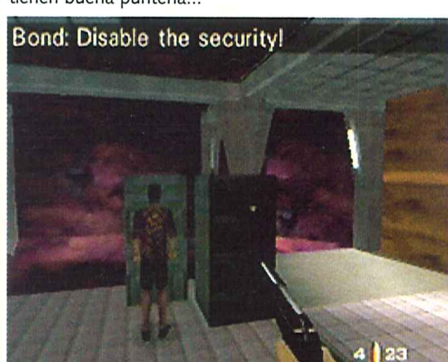
Completa la misión de forma normal, pero no te pares a eliminar a nadie en modo francotirador. Si usas la PP7 con silenciador, apenas encontrarás enemigos y podrás correr sin parar cumpliendo todos los objetivos. Asegúrate de recortar camino en las esquinas yendo campo a través. Deberían sobrarte diez segundos... si conoces el terreno palmo a palmo.

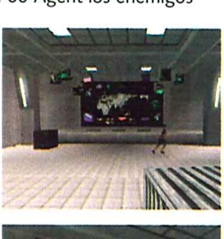


NIVEL 5: BUNKER

Truco: Lanzacohetes de potencia doble • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 4:00

Otra misión agitadita. No hay ninguna forma especial de recortar tiempo, tan sólo cumplir los cinco objetivos sin entrar en habitaciones innecesarias y no parar de correr bajo ninguna circunstancia. Te hará falta conocer el escenario a la perfección para lograrlo. Si lo has estudiado debidamente, deberían sobrarte entre diez y quince segundos. Recuerda, no obstante, que en el nivel 00 Agent los enemigos tienen buena puntería...

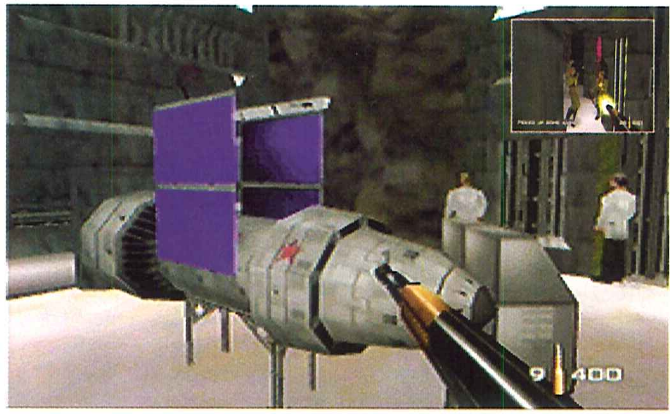






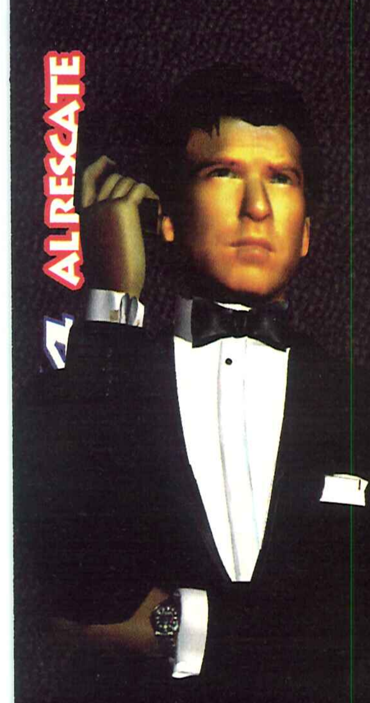
NIVEL 6: SILO

Truco: modo Turbo Dificultad: Agent • Tiempo: 3:00



Aquí sí que deberás correr como las balas. Tan sólo puedes parar a recoger las tarjetas para abrir puertas (las que tienen los científicos). Dispara al mínimo número de guardias posible, sólo a los que te impidan avanzar, y no te preocupes demasiado por tu salud: encontrarás dos escudos de energía (Armour) por el camino. Andarás un poco apurado, pero con suerte te sobrarán entre cinco y diez segundos.

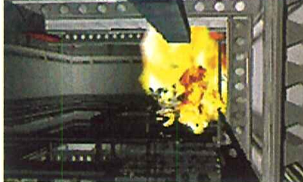
GO! GO!



NIVEL 7: FRIGATE

Truco: modo multijugador sin radar • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 4:30

Hay varias rutas válidas a través del barco, pero la más rápida es la siguiente: gira a la izquierda al principio, después hacia arriba y luego baja las escaleras en dirección al helicóptero. Toma la entrada central, que lleva a la sala de máquinas. Una vez allí, el camino para desactivar la segunda bomba en el puente de la nave y rescatar a los rehenes que quedan es bastante recto. La clave, una vez más, es disparar sólo lo imprescindible.



NIVEL 8: SURFACE 2

Truco: Pequeño Bond • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 4:15

Sobra mucho tiempo, ya que el escenario está oscuro y resulta fácil perderse. La clave es jugar una vez, con tranquilidad, para memorizar el terreno. Después sólo tienes que completar todos los objetivos dejándote guiar por tu instinto y tu infalible sentido de la orientación. Te sobrarán unos 30 segundos.



NIVEL 9: BUNKER

Truco: Lanzar cuchillos • Dificultad: Agent • Tiempo:

A estas alturas, una misión en modo Agent debería ser coser y cantar. Cumple los dos objetivos a toda velocidad, sin parar a «salvar almas» a nadie. Te vas a enterar de lo rápido que pasan 90 segundos. Si logras atravesar el nivel sin parar en absoluto te sobrarán unos 30 segundos (Natalya te sigue automáticamente cuando la liberas de su celda). Cuanto menos dispares, menos guardias te oirán. Recuérdalo.





NIVEL 10: STATUE

Truco: animación rápida • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 3:15

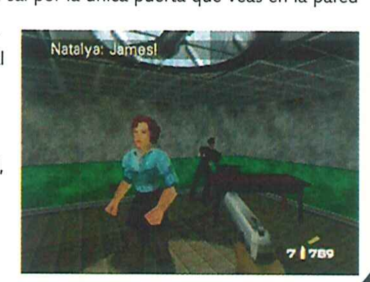
Ésta es una de las misiones con el tiempo más ajustado. Si haces todo a la perfección apenas te sobrarán unos segundos. Completa los objetivos sin pararte a matar a nadie. El camino más rápido para llegar al vertedero es yendo pegado a la pared derecha después de hablar con Valentin. Una vez hayas desenmascarado a Janus ante la estatua de Lenin, regresa sin separarte de la pared izquierda. Despierta a Natalya y ve directamente hacia abajo: para cuando llegues habrá explotado el helicóptero. Recoge la grabadora y sal pitando.



NIVEL 11: ARCHIVES

Truco: invisibilidad • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 1:20

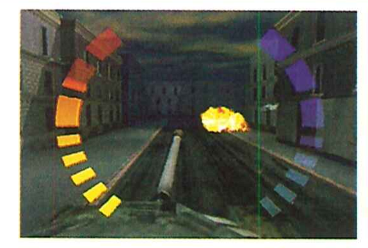
Ésta es la misión con el tiempo más apretado de todas. Dispara al guardia de la derecha, sal de la habitación, corre recto y gira a la derecha al llegar al final. Entra, gira a la izquierda, después a la derecha y a continuación sal por la única puerta que veas en la pared de enfrente. Baja por las escaleras, toma el primer pasillo de la derecha y sal por la puerta que hay al fondo a la izquierda. Allí encontrarás a Mishkin. Abre la caja fuerte después de hablar con él, sal por detrás y sigue el pasillo hasta la estancia del fondo. Destroza la ventana y escapa. Fácil.



NIVEL 12: STREETS

Truco: cohetes enemigos • Dificultad: Agent • Tiempo: 1:45

Ve rápidamente a la izquierda y monta en el tanque (sin parar a hacer prácticas de tiro con nadie). Sal por la puerta, gira a la derecha y sigue por la calle sin parar en ningún momento (todos los caminos llevan a la salida, y sobra bastante tiempo). En pantalla aparece una cuenta atrás: si llegas al final del nivel antes de que el cronómetro marque tres minutos y 25 segundos lo habrás conseguido. No es complicado.





NIVEL 13: DEPOT

Truco: animación lenta • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 1:30

Es muy poco tiempo, pero tres de los objetivos están juntos al final. No hace falta nada especial, tan sólo eliminar los cañones automáticos de la sala de ordenadores lo más rápido posible. Ignora a todos los soldados y te sobrarán unos cinco segundos.



NIVEL 14: TRAIN

Truco: Silver PP7 • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 5:25



Es un truco muy difícil, pero merece la pena de verdad: ¡la Silver PP7 apunta directamente a la cabeza de tus enemigos! Aquí sí que tendrás que recorrer el tren entero cargándote a todo el mundo, pero deberás hacerlo rápido. Si logras llegar hasta Natalya con unos tres minutos de sobra lo habrás conseguido. Disfruta de tu argéntea pistola.

NIVEL 15: JUNGLE

Truco: cuchillos de caza de potencia doble • Dificultad: Agent • Tiempo: 3:45

Es un nivel muy largo para acabarlo en menos de cuatro minutos, así que evita a tantos guardias como puedas. Los tres chalecos antibalas que encontrarás por el camino te permitirán soportar unos cuantos tiros. Aquí es más importante la velocidad que la salud. Instala todas las minas en el puente para despachar lo más rápido posible a Xenia y no esperes a Natalya (aparecerá a tu lado cuando salgas del nivel). Si avanzas en zig-zag --con el stick y los botones laterales C-- recibirás menos impactos.



NIVEL 16: CONTROL

Truco: munición infinita • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 10:00

Con 10 minutos de tiempo no deberías tener ningún problema. Cumple todos los objetivos mediante el procedimiento normal. Avanza sin parar, cargándote sólo a los guardias que se crucen en tu camino. Si acabas con las tres ametralladoras automáticas del principio antes de un minuto, no te costará demasiado conseguirlo.

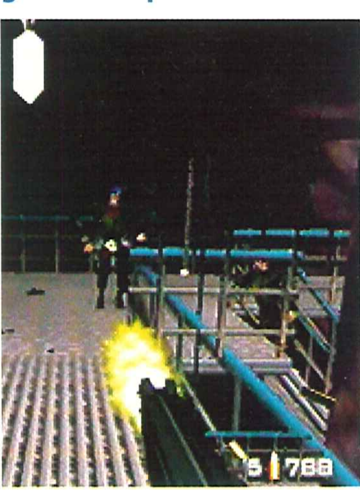




NIVEL 17: CAVERNS

Truco: RC-P90 de potencia doble • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 9:30

Otra de las difíciles. Ve por el camino secreto que hay tras los armarios y llegarás al objetivo B. No uses el modo francotirador en las pasarelas, dispara mientras corres. Como en Control, no hay ningún truco para ahorrar tiempo: tendrás que acertar a todo mundo en la cabeza y moverte a toda velocidad. Atención: la lentitud de las puertas dobles no permite la táctica habitual de evitar a los enemigos y correr. Cuídate, Bond.



NIVEL 18: CRADLE

Truco: Gold PPK • Dificultad: Agent • Tiempo: 2:15

Toma el armour del principio y atraviesa corriendo la plataforma colgante sin parar de disparar. Recoge toda la munición del suelo y baja por el pasillo hasta la sala central de la izquierda. Después de volar los dos cañones automáticos y el terminal (objetivo A), sal por la puerta opuesta y dispara a Trevelyan hasta que empiece a hablar. Síguele cuando salga corriendo y dispárale otra vez (hará otro comentario). Repítelo dos veces más. Cuando hable por cuarta vez («Finish this job»), la música empezará a sonar más rápido y Trevelyan llegará hasta el centro de la plataforma colgante. Ve tras él y tíralo de la repisa para acabar. La clave para hacerlo rápido reside en esperar entre sus comentarios antes de disparar, en lugar de acribillarlo a balazos.



LOS BOTONES C

Es imprescindible que aprendas a utilizarlos. Podrás doblar las esquinas de lado, de forma que verás a los enemigos antes que ellos a ti. Con R+C-abajo te puedes agachar y esconderte tras una caja. Pulsando R+C-abajo+C-lateral te asomarás por un lado de la caja sin incorporarte. Igualmente, pulsando R+C-abajo y soltando ambos a la vez, permaneces agachado hasta que vuelves a pulsar R. Es estupendo para desplazarse a ras del suelo en niveles como el 14 (Train). En misiones como la 15 (Jungle) escóndete tras los árboles y pulsa R+C-lateral para asomarte, dar un tiro y volver a esconderte. La adrenalina te hará burbujas cuando las ametralladoras automáticas hagan saltar los pedazos de corteza del tronco tras el que estás.

¡SOY MINEROOO...!

- Puedes detonar una mina de control remoto sin usar el reloj. Basta con pulsar A y B a la vez. Se ahorra tiempo.
- Si colocas una mina en una ventana o un panel de cristal, al detonarla el cristal saltará por los aires, pero la mina permanecerá allí. La podrás accionar otra vez.
- Vuela una computadora y, después, ponle una mina. Se volverá negra y flotará en el aire en lugar de caer al suelo.

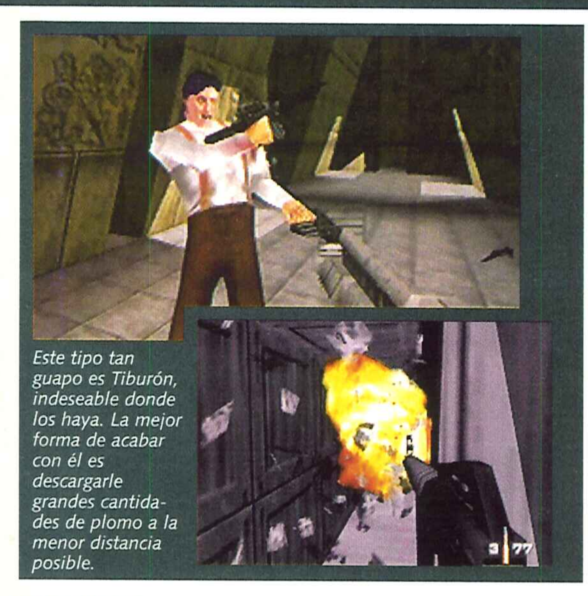
MÉDICOS MATASANOS

- En modo Secret Agent ó 00 Agent, escoge el nivel Facility. En uno de los laboratorios hay un científico que, al dispararle en la muñeca, te tira una granada. ¡Qué carácter!
- Si en el modo 00 Agent disparas a un médico en un brazo o una pierna, sacará una pistola para dispararte. Y tienen buena puntería.

GO! GO!



NIVEL 19: AZTEC



Este tipo tan guapo es Tiburón, indeseable donde los haya. La mejor forma de acabar con él es descargarle grandes cantidades de plomo a la menor distancia posible.

Objectivos: a) Reprogramar transbordador
b) Lanzar la nave

Truco: Láseres de doble potencia • Dificultad: Secret Agent • Tiempo: 9:00

Paso 1
Comienzas el nivel en una pequeña alcoba, de cara a la salida. Hay dos guardias Moonraker a tu izquierda y uno a la derecha. Ocúpate primero del de la derecha, y después de los otros dos, que vendrán hacia ti. Sigue hasta la puerta secreta que hay en la pared del fondo (tiene una textura más clara que las otras paredes). Detrás hay cinco guardias: dos en el pasillo y uno en cada una de las tres direcciones. Elimina a estos tres últimos con la mira telescópica. Después encontrarás una segunda puerta con cinco guardias más. El del fondo a la derecha debe ser el primero en caer. Los demás vendrán corriendo al oír los tiros.

Paso 2
Dispara a la computadora grande de la esquina derecha y se abrirá. Elimina a los guardias del pasillo y después, al final, ponte frente a la mesa negra y dispara. Aparecerán dos guardias; mátalos y vuela el ordenador de la derecha. Pasa a través de él y entra en los pasillos. Encontrarás un escudo de energía al fondo a la derecha, pero ten cuidado con los dos cañones automáticos y los cuatro guardias. Entra en el sector del final y utiliza la mira telescópica para volar el primer cañón automático que verás (arriba, a la derecha de la salida), y para matar al guardia escondido en la parrilla vertical, al otro lado del vestíbulo. Después tendrás que eliminar los otros cañones automáticos y los guardias utilizando las cajas como cobertura (lee el apartado «Los Botones C» de la página anterior).

Paso 3
Gira y sube por la escalerilla. Una vez arriba, activa la consola para cerrar el espacio de residuos de la lanzadera. Vuelve atrás, déjate caer y atraviesa la rejilla opuesta; ve a las escaleras y encontrarás a Tiburón en el pasillo largo. Acorrálalo en el corredor estrecho, acércate a él y empieza a disparar. Cuando lo hayas eliminado, recoge su tarjeta y vuelve a la sala principal de control (una sala bastante oscura). Toma la cinta DAT y carga los datos en el ordenador de la izquierda. Objetivo A cumplido.

Paso 4
Vuelve por la sala grande y gira a la derecha. Utiliza el Launch Protocol Data en el ordenador vertical gris. Comenzará una cuenta atrás de 30 segundos para el lanzamiento. Vuelve por la escalera vertical de la misma sala después de eliminar a los guardias (de lo contrario te dispararán mientras subes). Cuando llegues arriba activa la computadora que abre las puertas de los residuos y espera los diez segundos que quedarán de la cuenta atrás. La nave despegará con los datos de navegación que has cambiado y ¡misión cumplida!

Elimina los soldados de la primera sección utilizando la pared como cobertura.

CLASSIFIED INFORMATION

Modo Multijugador

Los Niveles

CAVES



Ubicación del armour y de la Golden Gun: comienza en la caverna grande (la que es mitad verde y mitad dorada). Dirígete al lado dorado y sube por el banco. Allí encontrarás la pistola de oro y el primer chaleco antibalas. Continúa pegado a la pared izquierda, sube por el segundo banco y sigue por la derecha: el segundo chaleco está a la vuelta de la esquina.

TEMPLE

Ubicación del armour: Desde el centro del nivel (la sala cuadrada que está iluminada por el sol), ve por la salida central. Al final del pasillo recto encontrarás dos chalecos.
Ubicación de la Golden Gun: está justo en el centro de la cámara soleada. Es difícil de ver incluso cuando estás encima, así que presta atención.

WATER CAVERNS

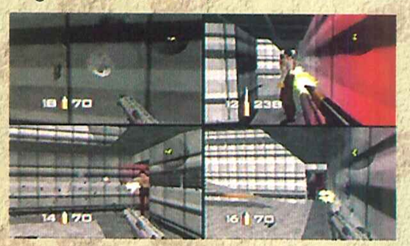
Ubicación del armour: El primero se encuentra en el nivel superior de la pasarela principal, la que se extiende de un extremo a otro del sector. El segundo chaleco antibalas está en la sala grande, después de acabar la pasarela principal (donde está Wade en la partida de un jugador).



Ubicación de la Golden Gun: En la pasarela principal que hay debajo del primer chaleco.

COMPLEX

Ubicación del armour: El primer chaleco está entre los dos pasillos rojos, justo después de la sala donde los haces de luz entran por la claraboya del techo. El segundo chaleco está en uno de los dos patios cerrados del piso inferior. Y el último, en el pasillo amarillo del primer piso.
Ubicación de la Golden Gun: En el pasillo opuesto al corredor amarillo del primer piso. Atención: algunos pasillos tienen códigos de color, lo que facilita seguir la pista de los otros jugadores si conoces el escenario (es un sistema similar al de los cuadrantes de colores en el juego de globos de *Mario Kart*).



NIVEL 20: EGYP

Objectivos: a) Encontrar la pistola de oro
b) ¿Derrotar al Baron Samedi?

Truco: todas las armas de fuego • Dificultad: 00 Agent • Tiempo: 6:00

Paso 1
Desde donde empiezas, avanza pegado a la pared derecha hasta el final de la cámara. Mata a los dos guardias y sigue adelante hasta la sala más pequeña. A la derecha verás una salida oscura que lleva hacia la cámara donde está la Golden Gun. Entra despacio y se abrirá la caja. Mira abajo y verás que el suelo está cubierto por baldosas cuadradas. Sitúate sobre la primera y sigue esta secuencia: dos a la izquierda, dos adelante, tres a la derecha, dos adelante, una a la izquierda, una adelante, una a la izquierda, dos adelante y dos a la derecha. Ya tienes pistola de oro. Los cuatro cañones automáticos de enfrente se destruirán.

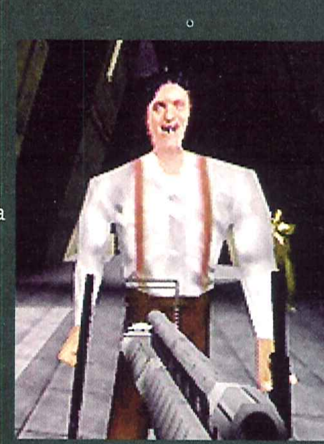
LIBRARY/BASEMENT/STACK



Ubicación del armour y la Golden Gun: Los niveles Basement y Stack son, básicamente, dos mitades separadas del nivel Library. Desde corredor que une el nivel Basement con el piso inferior (nivel Stack), sube y sigue la pared verde de la derecha hasta llegar a una puerta secreta que tiene un color un poco más claro. Ábrela, recoge el chaleco y ve a la puerta secreta del lado opuesto. Hay otras dos puertas secretas: tras ellas encontrarás dos patios cuadrados. Ve a la izquierda para ascender a la parte superior y encontrarás el segundo chaleco y la Golden Gun. En el nivel Basement, busca la primera cuesta que une los dos niveles, gira en el primer pasillo a la derecha y camina hasta el fondo. Allí podrás recoger otro chaleco. Si vuelves a girar a la derecha en el primer corredor, llegarás hasta otra Golden Gun.

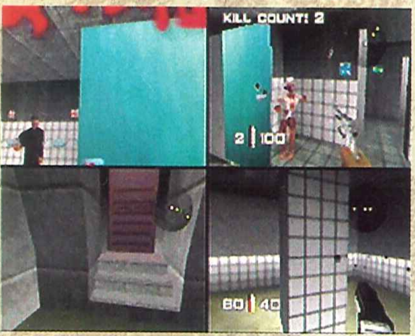
Personajes

Hay pequeñas diferencias entre el comportamiento de los distintos personajes, pero no son muy significativas. Por ejemplo, Tiburón es algo más fácil de matar con un tiro en la cabeza, gracias a su careto grande y deforme. Por su parte, Oddjob es bajito y tiene la cabeza a la altura de la cintura de los demás personajes. Muchas balas le pasan por encima sin tocarle.



FACILITY

Ubicación del armour: Hay un chaleco al final del pasillo que tiene laboratorios con depósitos de combustible a ambos lados. El otro está justo debajo de los lavabos.
Ubicación de la Golden Gun: En los lavabos.



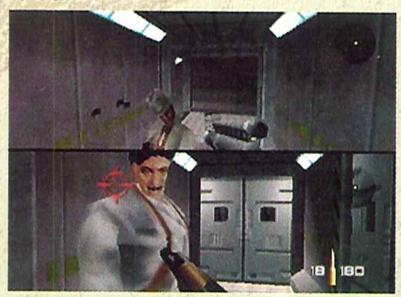
ARCHIVES

Ubicación del armour: Desde la sala donde capturan a Bond en la partida de un jugador, sal por la puerta y avanza hasta el final. Encontrarás el escudo de energía en el centro de la sala del fondo.
Ubicación de la Golden Gun: En el pasillo que une las habitaciones del fondo a la derecha.



BUNKER

Ubicación del armour: En la sección azul/roja de las ametralladoras automáticas está el primero. Sal recto de la prisión a través de las puertas dobles hasta el final y gira a la izquierda para encontrar el otro.
Ubicación de la Golden Gun: En la sala de control.



NO OLVIDES ELCHALECO ANTIBALAS

Recuerda dónde está el armour en cada nivel y manténte cerca en los tiroteos, así podrás recuperar el 100% de tu energía cuando te hayan alcanzado. Será difícil acabar contigo si conoces los niveles.

UTILIZAD TODOS EL MISMO PERSONAJE

Puedes conseguir que tres jugadores elijan el mismo personaje: En la pantalla de selección, deja que el cuarto jugador escoja antes que los demás. Vuelve a la pantalla Options y cambia el número de jugadores de cuatro a tres. Regresa a la pantalla de selección, y deja que el jugador cuatro escoja el mismo personaje que el tres; después eligen el uno y el dos. Vuelve a cambiar el número de jugadores de tres a dos. Repite el procedimiento, escogiendo el personaje del jugador cuatro y después sal. Una vez más, de dos a uno. Ahora regresa a la pantalla de Options y pon otra vez cuatro jugadores. En la pantalla de selección debería haber tres de ellos con el mismo personaje.

APROVECHA EL ESCENARIO

Presta atención a los objetos inflamables: son perfectos para explotarlos cuando hay un enemigo cerca. Además, las cajas de dinamita son más grandes y no se mueven. En cualquier caso, no las uses para esconderte... por si acaso.

¿PUERTA? ¡BAH!

Las tres armas más potentes del juego pueden atravesar las puertas. Consigue hacerte con una Cougar Magnum, un rifle de asalto AR33 o un RC P90 y podrás abatir a tus enemigos se escondan donde se escondan. ¡Ah! La onda expansiva de las bombas, las granadas y los cohetes también atraviesa las puertas.

TIAN

Paso 1
Sal de esa cámara (blandiendo tu flamante pistola) a través de otra puerta de piedra que se encuentra en la parte izquierda de la estancia (después de recoger el escudo armour) y déjate caer en la sala central. En el extremo opuesto encontrarás al barón Samedi, vestido de frac y con un sombrero blanco. Dispárale desde lejos y morirá... durante un momento. Vuelve al área donde comenzaste el nivel y te toparás con Samedi de nuevo. Mátale (otra vez) desde lejos. Cuando lo hayas hecho, el escenario se oscurecerá y Samedi, que oficialmente aún no está muerto, cambiará sus dos Cougar Magnum por un par de láseres Moonraker.

Paso 1
Ve a la antesala de la izquierda y entra en el pasillo estrecho. De nuevo a la izquierda encontrarás otro chaleco antibalas. Regresa al camino que conduce a la Golden Gun y dirígete a la salida estrecha que verás a la derecha, justo antes de las escaleras. Darás con un gran templo con el suelo azul y, después, con una estancia parecida (más pequeña). Aquí encontrarás --¿lo adivinas?-- a Samedi, junto a otro escudo de energía. Mátalo de una vez por todas...
...¿o volverá a aparecer...



△ *Pensabas que ya habías acabado con el viejo barón, ¿verdad? Cuando salgas corriendo del templo, espera un momento y verás cómo sale tras de ti.*

AL RESCATE

Cómo aprovechar al máximo tu moto en...

EXTREME G

¿Demasiada velocidad para la salud? Ponte en nuestras manos y agárrate fuerte.

Extreme G: una carrera vertiginosa a través de explosiones, disparos y mares de adrenalina que te pondrá el flequillo de punta. Parece difícil ¿no? Eso es que entiendes la idea.

Posiblemente, éste es uno de los juegos más rápidos que jamás hayas visto. Al principio, cuando pasas todo el tiempo chocando contra las esquinas, puede parecer incluso demasiado rápido. Sin embargo, con mucha práctica y una buena comprensión del funcionamiento de las motos, conocerás la experiencia más intensa y emocionante de tu vida. Y si a esto le sumas disparos, bombas, misiles y enemigos... estarás jugando a *Extreme G*.

PRECEDENTES EN 64 Analizamos *Extreme G* en nuestro número 1.

En el carril adecuado

Extreme G ofrece una experiencia muy diferente a la de otros juegos de carreras. Aquí estás «encerrado» en los circuitos, ya que a ambos lados de la pista hay campos de fuerza invisibles que te impiden salir. Estas vallas electromagnéticas son una concesión de diseño para dotar de más velocidad al juego; es importante comprender estos parámetros para ganar la partida en *Extreme G*. Como el recorrido está restringido a la pista, la competición se convierte en un reto increíblemente tenso en el que tendrás que aprender a esquivar obstáculos, disparar y cubrirte casi por reflejo.





Dirección prohibida



La moto sólo gira un máximo de 90º, por lo que es imposible dar la vuelta y correr en sentido contrario. Ésta es otra de las características del juego pensadas para mantener la velocidad al máximo. Por suerte, no sólo tienes las funciones básicas izquierda/derecha y acelerar/frenar, sino también un quinto control: el powerslide. Éste es tu mejor aliado en el loco mundo de las carreras del futuro. Se usa con el botón frontal derecho del control, y su efecto es inclinar y plegar ligeramente la moto para dar un viraje extra que permite no perder rapidez en las curvas. Es esencial cuando tienes que doblar esquinas en ángulo recto o para esquivar misiles y adelantar a tus rivales incluso en los tramos estrechos.



Ballet sobre el asfalto

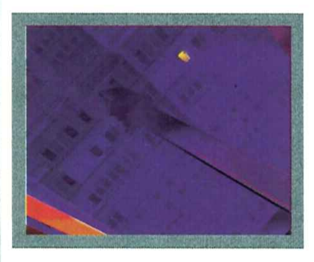
No sólo debes evitar las colisiones contra obstáculos: las paredes y el mencionado campo de fuerza también frenan la moto. El daño que causan los ataques enemigos es nulo, ya que todas las motos son indestructibles; cuando recibes un determinado número de impactos, desaparecen tus escudos y cualquier nuevo ataque efectivo te frenará en seco. Naturalmente, tu objetivo es evitar esos proyectiles para que no te frenen: aquí lo único importante es la velocidad. Necesitarás familiarizarte al máximo con los circuitos. Es vital saber en todo momento dónde está la siguiente esquina.



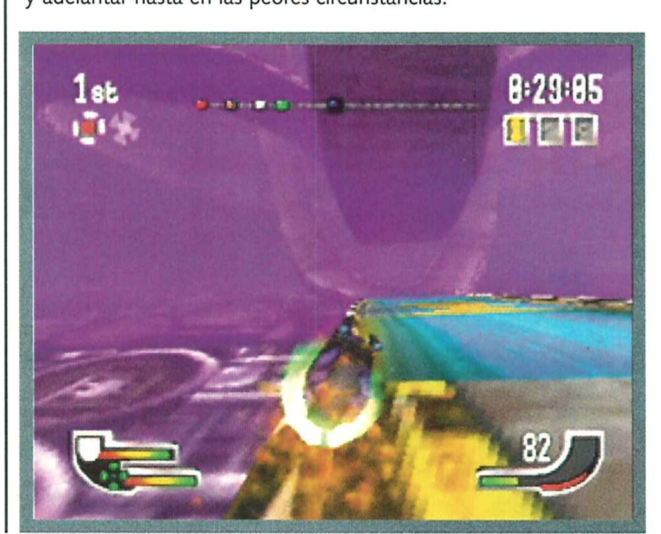




Nitros



Tu vehículo lleva tres nitros (turbos) por carrera. Ten muchísimo cuidado con ellos porque te disparan a una velocidad demencial. Lo mejor es que los reserves para rectas y saltos. Cuando conozcas bien un circuito, puedes usar nitros para subir por una de las paredes invisibles: esta técnica te permitirá tomar curvas sin frenar y adelantar hasta en las peores circunstancias.



LAS TRAMPAS NUNCA LLEVAN A NINGUNA PARTE

Mentira; sí que lo hacen. Bueno, son más bien trucos:
Si acabas una determinada etapa con cierto nivel de dificultad, la CPU te da una contraseña (password). Si introduces esta contraseña (en minúsculas) como tu nombre, recibirás diversos premios. Éstos son los que hemos descubierto hasta ahora:
roller: convierte todas las motos en piedras.
fisheye: distorsiona la visión de la cámara.
magnifiy: amplía el tamaño de todos los elementos del juego (da la sensación de lentitud).
banana: siempre tendrás un powerslide.
wired: transforma el escenario en gráficos alámbricos.
stealth: las motos se hacen invisibles y sólo puedes identificarlas por su sombra.
antigrav: pone el juego cabeza abajo y se invierten los controles.
ghostly: el fondo se hace transparente.
xtreme: el juego acelera aún más.
uglymode: aumenta el tamaño de los píxels.
nitroid: tendrás un misil cada pocos segundos.

Aquí hay algunas contraseñas:
51GG95: todos los niveles y la moto Roach.
61GGB5: todo lo anterior, más la moto Neon.
B1GGD5: todo lo anterior, más el circuito secreto.

Un truco más: en modo *Shoot 'em up* utiliza el nombre «fergus». Las motos enemigas tendrán unas cabezas horribles. Es muy divertido.



LAS MOTOS

Quizás parezcan cajas de zapatos, pero en realidad son máquinas de altísimo rendimiento. Y tienen armas.

APOLLYON:

Arma de serie: Pulse Cannon



Una moto para agresivos. Combina una buena aceleración, una velocidad máxima enorme y una potencia de fuego excelente. Es el instrumento perfecto para los maníacos de los misiles. El inconveniente es que, al estar construida para tácticas ofensivas, es difícil de manejar y tiene pocos escudos. Utilízala sólo si conoces el circuito a la perfección.

RAZE:

Arma de serie: Laser Cannon



Una curiosa mezcla de prestaciones. Parece diseñada para llevar la velocidad al máximo, pero tiene una aceleración muy mala. La velocidad máxima y la maniobrabilidad son espléndidas. Dado que también está equipada con un buen arma, se ajusta a todos los estilos de conducción.





RANA:

Arma de serie: Pulse Cannon



Para los más experimentados. Rana combina una aceleración lenta con una velocidad máxima muy aceptable. Las armas son buenas, pero la maniobrabilidad y los escudos escasean. Si eres un experto de *Extreme G*, este cacharro puede llevarte a la victoria sin problemas.

KHAN:

Arma de serie: Excel Cannon



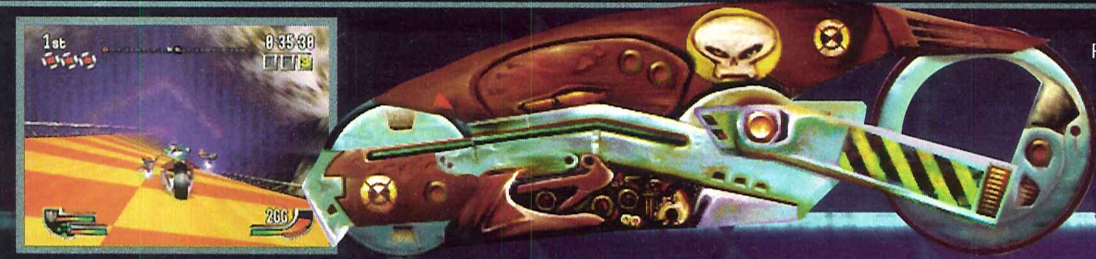
Aunque se la supone para principiantes, Khan es ideal para todo el mundo. La conducción es de una dificultad media, ya que combina una buena aceleración con una velocidad máxima muy elevada. Si confías en tu habilidad, los escudos de protección no te dejarán perder posiciones.

MOTOS SECRETAS

Si completas el juego en el nivel de dificultad más fácil, te harás con la moto Roach. Si lo acabas en el nivel de dificultad máximo, tendrás a tu disposición la más brillante de las motos: el modelo Neon.

ROACH:

Arma de serie: Excel Cannon



Roach es una máquina casi perfecta para cualquier pista, supera a las anteriores en todos los aspectos. Ofrece excelentes resultados en cualquier modo de juego. Sin embargo, cuesta un poco acostumbrarse a su increíble velocidad.

JOLT:
Arma de serie: Excel Cannon

Otra moto-popurrí. Tiene una velocidad excelente y una buena maniobrabilidad, pero es bastante mala en los demás aspectos. No la recomendamos especialmente, dado que todos los demás modelos son mejores en conjunto.

MAIM:
Arma de serie: Laser Cannon

Otra opción ideal para una conducción de tipo ofensivo. Bastante parecida a la Apollyon, pero algo más lenta y con una conducción más fácil.

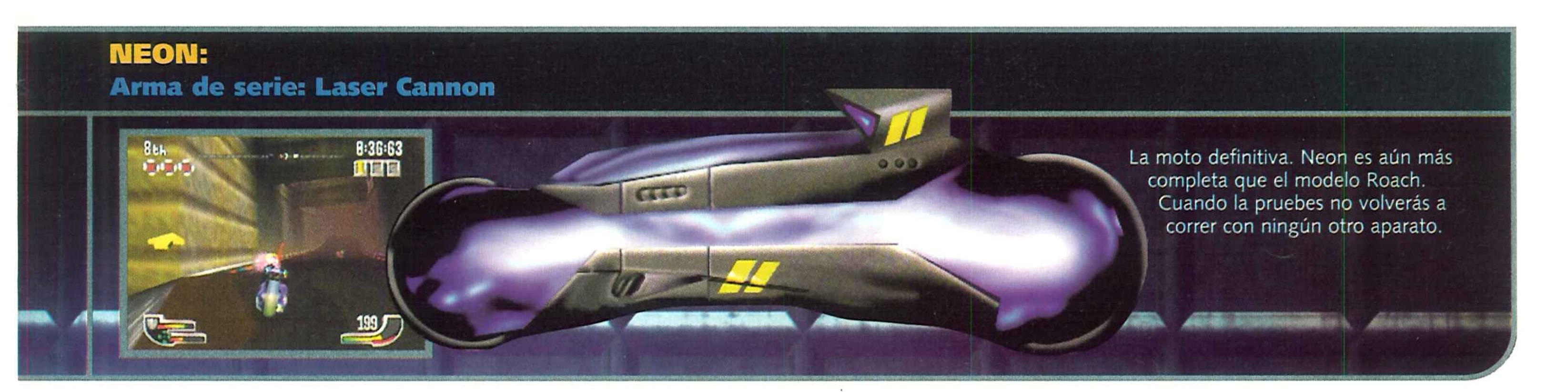
GRIMACE:
Arma de serie: Laser Cannon

Además de un poco fea, no resulta nada fácil de conducir. Su escasa capacidad armamentística convierte los lanzamisiles en tirachinas. Gracias a su espléndida aceleración, su soberbia velocidad máxima y sus excelentes escudos, es un modelo de tipo defensivo, para pilotos que prefieran concentrarse en la carretera.

MOOGA:
Arma de serie: Pulse Cannon

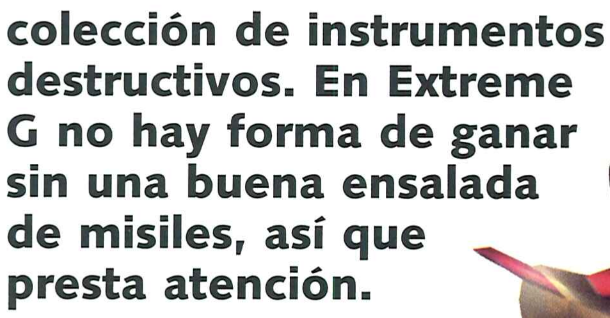
Formidable aparato defensivo. Su aceleración no es nada del otro mundo, pero la velocidad máxima es alucinante, la conducción es buena y sus escudos no permiten que nadie te frene. Es el modelo favorito para las carreras multijugador, donde la falta de aceleración hace más fácil el control y consigue que los gráficos apenas se ralenticen.

NEON:
Arma de serie: Laser Cannon



La moto definitiva. Neon es aún más completa que el modelo Roach. Cuando la pruebes no volverás a correr con ningún otro aparato.

LA VIOLENCIA NO



Bueno, eso no es del todo cierto. Los juegos de carreras futuristas no serían nada sin una buena colección de instrumentos destructivos. En Extreme G no hay forma de ganar sin una buena ensalada de misiles, así que presta atención.





CIRCUITO SECRETO
Hay un circuito secreto al que puedes acceder cuando completas el juego en todos los niveles de dificultad. Su tamaño es decepcionante, y está compuesto por una carretera que serpentea en la cuesta de una montaña rodeada por el mar. Constituye una experiencia intensa, pero breve.







MULTIJUGADOR
Los modos multijugador de *Extreme G* no son tan buenos como las partidas para un jugador. El motivo es que, en general, hace falta conocer de memoria los circuitos: si tus amigos saben lo que hacen y por dónde van, disfrutarás de carreras divertidas, tensas y emocionantes. En el caso contrario, es bastante aburrido porque los novatos no paran de chocar contra las paredes y giran todo el rato mientras tú ganas terreno. Nuestro lema es: «la perfección está en la práctica». ¿O era «te toca a ti fregar el lavabo»? Qué mala memoria...



Armas de serie

Cada moto está equipada por defecto con un arma que funciona gracias a una fuente de energía similar a la de los escudos, representada por una barra en la pantalla. El uso continuo de un arma agota la energía, pero ésta se recarga con el tiempo. Descubrirás que dispones de una especie de punto de mira automático: si disparas varias veces seguidas a un rival que está girando a un lado y otro, tus disparos harán blanco en sus flancos.



Laser cannon
Dispara de forma continua y frena considerablemente a tus oponentes. No daña sus escudos, pero en cualquier caso es muy útil.



Pulse cannon
La menos potente de las tres armas, con una cadencia de tiro lenta y casi ningún efecto. Bastante inútil.



Excel cannon
Soberbia. Tiene una frecuencia de tiro muy alta y un gran potencial efectivo para infligir daños a tus rivales. La mejor que puedes utilizar... si dispones de ella.

SOLUCIONA NADA

Armas disponibles

En los circuitos hay una enorme colección de armas que puedes recoger mientras corres. Necesitas saber exactamente para qué sirven antes de utilizarlas y, si todavía no dominas tu vehículo a la perfección, serán más bien una carga. Respeta la distancia: como vas tan rápido, es fácil adelantar la munición que tú mismo has disparado.



Misil
Montado en la parte frontal. No es especialmente potente; úsalo sólo cuando tengas a alguien directamente delante.



Misil guiado
Devastador. Se apunta automáticamente al enemigo más cercano y le da caza, por muy lejos que esté.



Fósforo
Montado en la parte trasera. Ciega momentáneamente a tus oponentes. El mejor momento para utilizarlo es cuando hay un embotellamiento en los puestos de cabeza.



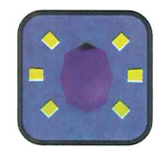
Invisibilidad
Te hace desaparecer, aunque todavía puede alcanzarte la munición enemiga. Empléalo cuando vayas a adelantar a alguien: no lo sabrá hasta que sea demasiado tarde.



Invulnerabilidad
Exactamente eso. Útil en todo tipo de situaciones.



Rayo tractor
Tira hacia atrás de la moto más cercana que tengas ante ti y, al mismo tiempo, te impulsa hacia adelante. Útil para acercarte al pelotón si estás rezagado.



Escudo de fuerza
Te protege durante un rato. Vigila las motos que se acerquen por detrás porque este escudo es fantástico para adelantarse al fuego enemigo. Acabarás con los escudos de quien entre en contacto contigo.



Mortero
Misil con trayectoria parabólica. No lo uses dentro de un túnel ni en un área cerrada. Es difícil apuntar con precisión, lo mejor es disparar contra quien tengas justo en frente.



Mina láser
Un buen seguro cuando vas en cabeza. Se queda pegada a una pared y emite un rayo láser transversal. Una de nuestras armas favoritas.



Morning star
Básicamente, una mina con un bastón. Para obtener los mejores resultados, intenta pegarla en una esquina cerrada o en el borde de un salto.



Mina de proximidad
Espera al enemigo más cercano que tengas detrás y explota.



Misiles de aguja múltiples
La explosión elevada al arte. Úsala contra grupos de enemigos y tendrás el blanco casi totalmente garantizado.



Rayo lateral de iones
Perfecto para impedir que tus oponentes te adelanten: proyecta rayos láser hacia ambos lados de tu moto. Excelente también para adelantar.



Flame exhaust
Un arma fantástica para cualquier situación, ideal para freír los escudos de enemigos que no se dejan adelantar.



Wally warp
Agujero negro portátil. Suelta primero el punto de salida del agujero negro y, media vuelta de circuito después, el punto de entrada. También puedes utilizarlo en la cima de un salto, detrás de una esquina cerrada o en pasillos estrechos donde sea difícil esquivarlo.



Misiles traseros
Se disparan hacia atrás y son perfectos para eliminar a los perseguidores indeseables.



Pulso estático
Demoledor. Una onda de energía inunda el circuito inutilizando los escudos y las armas de todos los enemigos durante unos segundos. Como siempre, su mejor aplicación son los chicanes, los saltos y las esquinas cerradas.



Recarga de escudo
Son las esferas rojas que hay distribuidas por todo el circuito. Es vital utilizarlas continuamente para rellenar la potencia de los escudos.

ESO ESTÁ BIEN...
La durabilidad de un título es una consideración importante al comprar un juego de carreras. *Extreme G* tiene durabilidad para rato, pues tienes que aprender a manejarlo y el juego mejora a medida que progresas. Tiene múltiples modos para un jugador, doce circuitos (más uno secreto) y cuatro campos de batalla; Acclaim ha metido en el cartucho todo lo que ha podido. No puede decirse lo mismo de otros juegos de carreras; *Mario Kart 64*, por ejemplo, tiene 16 circuitos y cuatro campos de batalla, pero es demasiado fácil y su único factor de durabilidad es el modo multijugador. **Top Gear Rally** tiene cinco circuitos; *Multi Racing Championship* tiene sólo tres (¿en qué estarían pensando sus diseñadores?). *Wave Race* es mejor, con sus nueve circuitos, y *Diddy Kong Racing* es más grande que Godzilla en sus peores momentos de obesidad. ¿La moraleja? Ya nos la contarás tú, porque con tanto rollo nos hemos olvidado.

AL RESCATE

Cómo llegar a ser un especialista en

Diddy Kong

2ª parte

La secuencia final que vimos al completar por primera vez el juego inducía a pensar que Wipzig, después de todo, no había aprendido la lección. El universo es un lugar muy extenso para un chimpancé que viaja en kart, y a veces es complicado seguir a Wizpig para acabar con él.



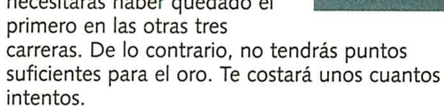
Objectivo 1: Cómo ganar las cuatro Trophy Races

Objetivos de los vuelos espaciales

Cuando vences a todos los jefes por segunda vez, te sugieren que intentes superar las Trophy Races. Son una especie de Grand Prix al estilo de Mario Kart: tienes que superar los cuatro circuitos de cada mundo, uno tras otro, acumulando puntos con las posiciones que consigas en las carreras. El que más puntos ha reunido al final es el ganador de ese mundo.

Puedes entrar en el World Trophy Race acercándote a la caja de trofeos vacía que hay en la antesala de cada mundo.

Dino Domain
La carrera más complicada de este mundo es Hot Top Mountain. Para poder permitirte una mala posición, necesitarás haber quedado el primero en las otras tres carreras. De lo contrario, no tendrás puntos suficientes para el oro. Te costará unos cuantos intentos.



Sherbet Island
Las dos carreras con hovercraft no deberían suponerte ningún problema, pero Crescent Island puede ser complicada. Bastará con que consigas un puesto decente si te crees capaz de ganar en la cuarta pista, Darkmoon Caverns. Esta última es menos complicada y hay bastantes plátanos a tu alcance.



Snowflake Mountain
Lo más importante es empezar bien. La primera carrera (Everfrost Peak) es la más difícil. Para ganarla tienes que recoger unos diez plátanos y pasar por todos los turbos que puedas (lo que en el *Análisis* del mes pasado llamamos «cremalleras»). Si logras una buena primera carrera, lo demás es bastante sencillo.

Dragon Forest
Habrás desarrollado tal nivel de maestría en Windmill Plains y Greenwood Village, después de las carreras Silver Coin, que las pistas de Dragon Forest serán coser y cantar. Siempre que consigas un buen puesto en la primera carrera, las demás no podrán contigo.

COMO LLEGAR

Objective 2:

Una vez hayas ganado las cuatro Trophy Races, si te acercas al tablón que hay en la playa (ver objetivo 4) puedes volar al espacio. No obstante, para vencer a Wizpig has de tener completo el amuleto TT, que se compone de cuatro piezas. La forma de conseguirlas no es otra que ganar las carreras batalla de los cuatro mundos. La manera de acceder a la carrera batalla de cada mundo es recogiendo las cuatro Llaves de Batalla que hay escondidas en las otras pistas. Puedes volver a correr los cuatro circuitos otra vez y buscar las llaves sin prisa, pues ya no será necesario que llegues el primero. Te has enterado de todo ¿verdad?



Llave de batalla de Dino Domain Está en el Ancient Lake, en una rampa que hay a la derecha de la salida.



Llave de batalla de Sherbet Island La encontrarás en el hueco de uno de los pilares que hay en el mar, cerca del principio de Crescent Island.

AL ESPACIO

Las llaves de batalla





Llave de batalla de Snowflake Mountain La encontrarás en Walrus Cove, al final de un callejón cerrado que hay a la izquierda de la línea de salida.



Llave de batalla de Dragon Forest Está sobre la caseta del guardián de Boulder Canyon. Al tocar con un salto la campana, se izará el puente levadizo y podrás recoger la llave.

Objectiv0 3: Ganar los cuatro juegos de batalla DKR

Cuando tengas las cuatro llaves podrás acceder a los cuatro estadios de batalla (hay una entrada para cada uno fuera de la antesala de cada Mundo). Lo cierto es que se trata de la única parte del juego que se nos ha antojado un poco floja. Esperemos que consigas ganarlas a la primera.



En la batalla Fire Mountain debes recoger y cascar huevos.

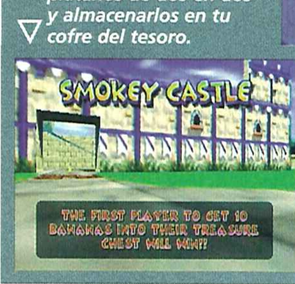


La batalla Icicle Pyramid sigue el estilo de Mario Kart. Recoge globos rojos (misiles de rastreo) para ganar.

La batalla en Darkwater Beach es muy parecida, la diferencia es que en este caso la acción transcurre en el agua.



Aquí lo mejor que puedes hacer es recoger plátanos de dos en dos y almacenarlos en tu cofre del tesoro.



Objectivo 4: Vuelo al espacio

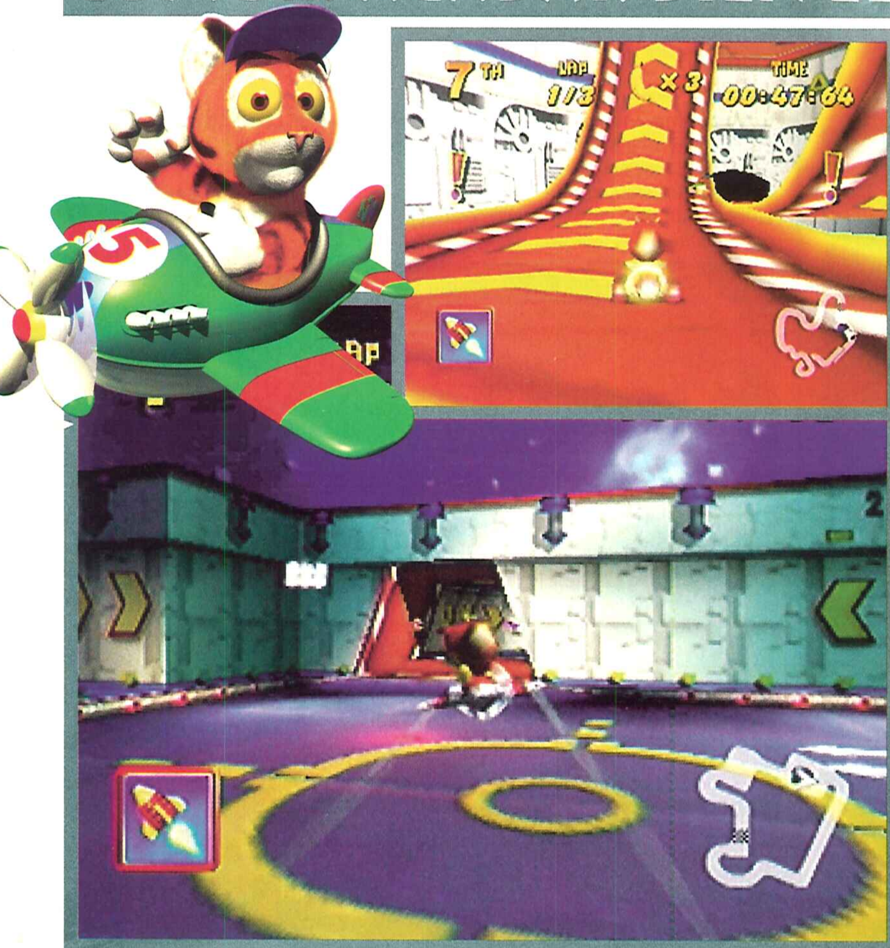
Cuando hayas ganado los cuatro Trofeos de Oro y tengas las cuatro piezas del amuleto TT, acércate al tablón que en la playa de Adventure Island.







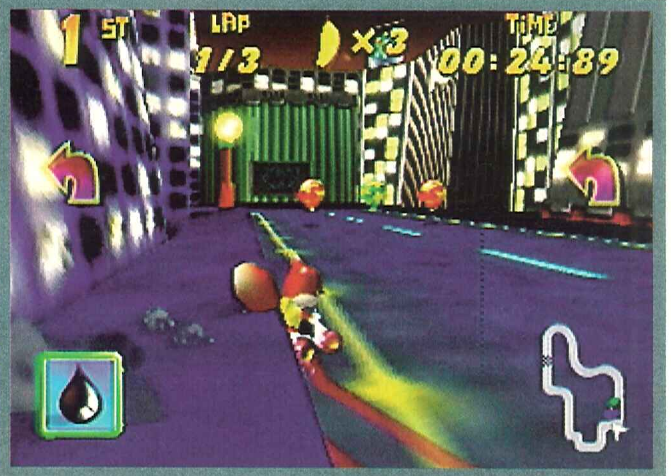
CÓMO... ACABAR BIEN EL JUEGO



Objectivo 1: El Mundo Espacial

Entrada: ¡En cohete!

- En este mundo no hay ningún jefe: cuando ganas las cuatro primeras carreras continúas con los Coin Challenges. Atención: habrás de ser muy metódico, pues hay muy pocos globos y son todos necesarios.
- Utiliza el atajo que hay bajo la parte elevada de Spacedust Alley, verás cómo es mucho más fácil.
- La Spacestation Alpha es una pesadilla. Toma siempre un escudo y utilízalo en la trinchera láser (la que parece de *Star Wars*). Recoge tantos plátanos como puedas. Si no vas entre los primeros al empezar la última vuelta del Coin Challenge, no podrás ganar.
- No sueltes el acelerador cuando pases por el turbo que te impulsa a la carrera elevada de Space City. Si lo sueltas, caerás.
- Cuando hayas ganado los cuatro Silver Coin Challenges estarás preparado para el enfrentamiento final con Wizpig.



CÓMO CONSEGUIR LOS PERSONAJES SECRETOS

Hay dos personajes secretos en Diddy Kong Racing y dos formas de acceder a ellos. Cuando consigas uno aparecerá también en la pantalla de selección de personajes.

El Pavo Drumstick

Bonito nombre. Puedes acceder a Drumstick en cualquier momento del juego. Todo lo que tienes que hacer es conducir sobre el estanque de Adventure Island --el que está cerca del arco que conduce a la playa-- y empezar a aplastar ranas. Cuando pases por encima de una que tiene una pequeña cresta en la cabeza, un relámpago mágico hará aparecer a Drumstick. ¿Qué te parece?



¿Y cómo es él? ¿En qué lugar se enamoró de ti?
Es un viejo pájaro regordete que tiene serios problemas con las esquinas. Si no has utilizado alguno de los personajes pesados antes, te darás cuenta de que Drumstick causa más problemas de los que vale la pena aguantar.



Vence la primera carrera con Wizpig y ve después al estanque que hay en el centro de Adventure Island.



Si pasas sobre la rana de la cresta, conseguirás a Drumstick.



Vuelve a la pantalla de selección de personajes y... ¡qué morro, en pleno centro!

Objective 2: Carrera Final con Wizpig

Entranda: Desde el Vestíbulo

- No contarás con la valiosa ayuda de los turbos en tu última carrera, así que debes pilotar tu avión de forma perfecta, sin chocar ni una sola vez.
- Recoge un Globo Rojo en el primer sector y otro al fondo del tramo abierto.
- En la parte del túnel no sirven de nada los aceleradores, las cuevas son muy estrechas. Usa los Globos Rojos para frenar a Wizpig.
- Antes de entrar en la sala del trono de Wizpig, recoge el Globo Escudo y actívalo cuando entres volando. Así evitarás caer bajo los disparos.
- Recoge el acelerador que hay tras la sala del trono y sácale el máximo partido posible (empuje verde). Puedes usarlo en la última vuelta para lograr adelantar a Wizpig en el último instante.

El fantasma TT

Sólo hay una forma de conseguir el personaje TT, y no es nada fácil. Debes superar todas las pistas del juego en el modo Time Trial.
La primera vez que corres una pista en Time Trial (ya sea mediante la activación del modo TT desde el vestíbulo de un mundo o por medio del menú de circuitos) tu único oponente es un fantasma de ti mismo. Será así hasta que logres superar el tiempo de clasificación impuesto por la CPU. Una vez batido ese tiempo, te enfrentas a tu propio fantasma y, además, al fantasma de TT (pilotado por la máquina). Sólo cuando ganes a este último podrás jugar en la pista siguiente.
Cuando hayas vencido al fantasma TT en las 20 carreras, lo encontrarás disponible en el menú de selección de personajes.

¿Y cómo es él? ¿En qué lugar se enamoró de ti?

TT posee todos los récords de vuelta por una buena razón: es el personaje más rápido del juego. Su manejo no es tan fácil como el de Diddy, Tuptup o Pipsy, pero no tardarás demasiado en acostumbrarte a él. Resulta perfecto para la Adventure Two (el modo espejo que se abre cuando completas la Adventure One). Teniendo a TT en plantilla, no encontrarás razón alguna para usar otro personaje.





Eso es casi todo, amigos...

Ahora todo depende de ti. Pero como Diddy Kong Racing da para mucho más (no te imaginas lo que hemos resumido en las dos partes de esta guía) seguiremos publicando trucos en próximos números. Mientras tanto, esperamos que estas páginas te ayuden a sacarle todo el jugo al cartucho de los mil circuitos. «Que la fuerza te acompañe, Diddy Sky Walker».

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- **El nombre del juego**
- **El distribuidor**
- **El desarrollador**
- **Un resumen de nuestro análisis**
- **Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego**
- **La puntuación**
- **El número en el que fue analizado**
- **Cuánto vale**

ADIVINA QUIÉN SOY

Calabaza/Hello! Ween | **0000** | 64 | **0 ● 1%**

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección Análisis.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS | **13.990** |  | **1 ● 67%**

Un buen cartucho, con una gran variedad de modos de juego y unos gráficos muy elaborados. La opción multijugador es estupenda y apenas le hace perder frames por segundo. ¿Por qué sólo un 67%? Porque Titus, en su afán por reproducir una conducción realista, no trabajó en absoluto la sensación de velocidad. Además, los coches (que son bastantes pero se conducen exactamente igual) son difícilmente controlables con el pad.

● En boxes, mueve enérgicamente el stick analógico para que tu equipo trabaje más deprisa. Procura hacerlo en círculos, no de lado a lado.

BLAST CORPS

NINTENDO | **9.900** | 64 | **1 ● 88%**

Un juego sorprendente, divertido y original como pocos. Tu delicado oficio será demolerlo todo (edificios, monumentos, depósitos de agua, montañas...) para abrir paso a un convoy que transporta armas nucleares. ¿A base de pico y pala? Hay formas mucho más apetecibles: ¿qué tal una selección de vehículos de demolición? También es un estupendo juego de carreras que no te puedes perder. Lo único decepcionante es su duración: se acaba demasiado pronto.



● Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z repetidamente, la estructura explotará.

BAKU BOMBERMAN

HUDSON/NINTENDO | **8.990** | 64 | **1 ● 73%**

El mítico hombrecillo experto en explosivos de las 2-D, inmerso en escenarios tridimensionales de impecable aspecto. Goza de unos gráficos espectaculares y una correctísima utilización del *mip-mapping*, pero arrastra una escasa jugabilidad y un modo multijugador muy pobre. Las pantallas son demasiado fáciles y los jefes de final de pantalla parecen invencibles. Ésta es la primera vez que las 3-D afectan a la calidad de un veterano.



● Cuando topan oblicuamente con una superficie, las bombas no se detienen, sino que se deslizan por ella con resultados imprevisibles.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN | **10.990** | 64 | **1 ● 70%**

¡Qué perspicaz! Pues sí, al meter el cartucho en la consola, te conviertes en un camaleón. Se trata de ir por ahí dando lenguetazos a diestro y siniestro en entornos 3-D, al estilo Bomberman. Por desgracia, sus texturas son algo simplonas, los elementos en 2-D sobreabundan y es poco adictivo en el modo para un jugador. Resulta especialmente divertido cuando son cuatro lenguaraces los que se lían a lametazo limpio.



● Al realizar el movimiento de salto con pértiga, cuando estés a punto de alcanzar la altura máxima, pulsa salto para darte un impulso extra hacia arriba.

DARK RIFT

VIC TOKAI — 1 ● 81%

Fue el mejor *beat 'em up* de N64, pero eso pasó a la historia con la llegada de *Mace*. Es algo así como el *Automobili Lamborghini* de los juegos de mamporros: bastantes luchadores (perfectamente moldeados en 3-D) para escoger, texturas alucinantes, transparencias inmejorables, efectos de luz a tiempo real... ¿Pero? Todos se mueven igual y no responden debidamente si no ejecutas la combinación de botones exacta; además, los escenarios no son interactivos y el balance final es de un cierto sopor.



● Entra este código en la pantalla de títulos para luchar como los dos jefes secretos del juego: A, B, R, L, Abajo-C y Arriba-C

F1 POLE POSITION

UBI SOFT 12.990 — 1 ● 81%

Un buen juego, con su flamante licencia oficial y todo, pero muy por debajo de las posibilidades de la consola. Los 16 circuitos reales del Mundial de Fórmula 1 del 97 están reproducidos curva a curva, pero los gráficos no pasan de ser funcionales. Los coches, sin embargo, responden muy bien al mando analógico, y la multitud de opciones alargan su jugabilidad y duración de forma considerable. Si pudiesen jugar dos...



● Si tu compañero en boxes te grita que vayas hasta allí, no le hagas caso. Puedes completar la carrera sin un solo cambio de neumáticos.

DIDDY KONG RACING



NINTENDO/RARE 8.990 — 2 ● 90%

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. Diddy Kong Racing es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

FIFA'98

ELECTRONIC ARTS — 1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

DOOM 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 — IH ● 72%

Está a años luz de Turok o GoldenEye, pero no por eso deja de ser alucinante. Aunque estamos lejos del fanatismo que todo el mundo le profesa, somos capaces de reconocer la evidencia: es el padre de los shoot 'em up, razón suficiente para merecer nuestra (siempre escéptica) reverencia. Sin embargo, por enorme que sea su jugabilidad y excelente su deathmatch, sus gráficos a estas alturas se ven obsoletos. Nuestros respetos, señor Doom.



● En la pantalla de códigos, introduce ?TL BDFW BFGV JVVB para un apetitoso menú de trucos.

GOLDENEYE 007



NINTENDO/RARE 8.990 — 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

DUKE NUKEM 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 — 2 ● 85%

El shoot 'em up legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a Duke). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

HEXEN



NEW SOFTWARE CENTER/GTI 12.990 — IH ● 69%

Si en la conversión de Doom (original de PC) GTI se tomó la molestia de mejorar los gráficos mínimamente, no puede decirse lo mismo de Hexen. Es un buen juego, pero tiene píxeles como castillos (nunca mejor dicho) y la única innovación de los 24 a los 64 bits ha sido la split-screen para cuatro jugadores. Un shoot 'em up clásico de trasfondo medieval. Un clon de Doom... en todos los aspectos.



● Para activar el menú de trucos, haz pausa durante el juego y pulsa Arriba-C, Abajo-C, Izquierda-C, Derecha-C muy deprisa.

EXTREME G



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 13.990 — 1 ● 87%



Se trata del *Wipe Out* de N64 (aunque otros imitadores, como *F-Zero X*, están en camino). Muy fluido y rápido, pero incontrolable. Los enemigos conocen las pistas a la perfección y resulta prácticamente imposible ganar una carrera. No obstante, hay que reconocerlo como una verdadera proeza técnica. Si le dedicas suficiente tiempo y llegas a conocer las pistas, será uno de tus juegos preferidos. Sobredosis de velocidad... y de niebla.



● Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Esto provoca la extraña sensación de estar en una pecera mientras conduces. Curioso.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI 13.990 — 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.





● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

GO! GO!



KILLER INSTINCT GOLD



NINTENDO/RARE 9.990  1 ● 62%

Legendario título que ha acompañado a Nintendo desde tiempos inmemoriales pero que a estas alturas dista mucho de ser un *beat 'em up* glorioso, como lo fue su primera parte para Super Nintendo. Tiene opciones muy interesantes y los escenarios de fondo están excelentemente mapeados. El repertorio de movimientos tampoco está mal (muy gore), y eso de practicar destrozándose las extremidades con un poste nos encanta. Uno de los juegos más simpáticos de N64.



● Para acceder a opciones extra, en las pantallas de biografías de los personajes en la intro, pulsa Z, B, A, L A, Z.

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE 8.990 64 1 ● 90%

Un verdadero tratado de originalidad. Un plataformas completamente diferente, orientado sobre todo a nostálgicos: es 2-D. Bueno, también hay fragmentos en 3-D, aunque no son su punto fuerte. Es de lo más raro, divertidísimo y muy largo. Como en *Super Mario*, los personajes te van dando instrucciones (ve estudiando inglés). Sólida jugabilidad, efectos sonoros de lo más excéntricos y una banda sonora que te encantará.

Para vaciar una de las dos unidades de memoria, selecciona la estrella de abajo y marca el jugador para eliminar. Te harán tres preguntas. Responde «Yes», «Yes» y «No». Ya puedes escribir tus datos.

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990 64 1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.

● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

GTI/NEW SOFTWARE CENTER 14.990 64 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... ¿Por cuántos soportes pasará este título sin evolucionar en absoluto? Hace un par de milenios era todo un logro técnico, pero poner un 64 tras las palabras *Mortal Kombat* es poner demasiado. ¡Ojo! No decimos que es un mal juego (sólo que le sobran 60 bits, la verdad). Sin embargo, un pajarito nos ha hablado de un *Mortal Kombat 4* que... Tendrás que esperar un poquito.



● Para créditos ilimitados, pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda e Izquierda en la pantalla Story. Cuando pierdas, tendrás de crédito sin límite.

MACE: THE DARK AGE

ATARI/MIDWAY/NSC 13.990 64 1 ● 91%

El mejor juego de lucha en N64 y, quizás, en todas las plataformas: escenarios tridimensionales interactivos por los que los personajes pueden desplazarse a su antojo, luchadores poligonales con cantidad de movimientos exclusivos, multitud de opciones... ¿Fallos? Puede que sea demasiado rápido, se echan en falta más personajes y el control digital no se diferencia apenas del analógico... ¡Qué demonios, es prácticamente perfecto! No puede faltarte.



¿Quieres ser Pojo el Pollo? Escoge a Taria. Al final de un asalto, haz Execution y tu rival se convertirá en pollo. En la próxima selección de personaje, elige a Taria con A y sostén Start hasta «¡Fight!» ¡Ya eres Pojo!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

OCEAN/INFOGRAMES 13.990 64 1 ● 71%

Sería el mejor juego de coches de N64 si *Top Gear Rally* no le hubiese salido al encuentro. Una pena. Se trata de un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido, colorido, detallado, pero, como todos los arcade, demasiado corto. El modo dos jugadores es fantástico, pero los polígonos son demasiado notorios. Un cartucho estupendo, pero sólo tres pistas...



● Consigue el oro en las tres pistas para acceder al modo Challenge. Gana allí y obtendrás los dos coches ocultos.

MADDEN 64

EA 12.990  2 ● 92%



A diferencia de FIFA, la serie Madden de Electronic Arts no ha defraudado en ninguna de sus apariciones anuales. En su primera salida al escenario de los 64 bits, demuestra estar en mejor forma que nunca. En efecto, ésta es probablemente la mejor versión del juego hasta la fecha. Ábrete camino practicando 300 jugadas de carreras y pases, y saca partido de un interminable inventario de estrategias ofensivas y defensivas.

● Aunque Madden 64 te ofrece ocho vistas distintas, la «Madden cam» sigue siendo la más recomendable por su equilibrio entre amplitud de perspectiva y percepción de detalles.

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

64 2 ● 60%

A Konami no se le suelen dar nada mal los títulos deportivos, pero esta vez no han tenido en cuenta que para hacer de los deportes de invierno algo divertido no basta con tener oficio: hace falta genio. Aunque bien presentado y gráficamente correcto, da muy poco protagonismo al jugador. Además, los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables. En fin, un juego que te deja un poco frío.



En los slaloms utiliza el botón A sólo lo imprescindible. Arañarás unos segundos.

MARIO KART 64



NINTENDO 9.990 64 1 ● 91%

Sólo a los muchachos de la propia Nintendo se les podía ocurrir convertir un plataformas de toda la vida en un juego de carreras. *Mario Kart 64* es un término medio entre el juego estrella de N64 (*Super Mario 64*) y *Diddy Kong Racing*. Desenfadado, original, divertidísimo, preciso... El control se ajusta a la perfección al mando analógico y la curva de dificultad es la idónea. Un cartucho de calidad indiscutible.



● En la salida de la carrera, dale al acelerador justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 64 1 H ● 75%

La inmortal serie NBA Jam se perpetúa en la N64 con esta conversión del arcade algo obsoleta. Dejando de lado que sus 3-D y el trabajo sobre los sprites no son merecedores de ser acogidos en la N64, el verdadero talón de Aquiles de Hangtime son los partidos dos contra dos, que devienen aburridos rápidamente. Recorrer de punta a punta la pista sin descanso, intercambiando canastas con la CPU, no es nuestra idea de la diversión. La lista de trucos más larga no podría mantener tu mirada fija en la pantalla mucho rato.





● Para crear duplicados de los jugadores estrella, introduce 0000 como tu número de identificación. Ahora, teclea tu nombre como nombre del jugador.



NFL QUARTERBACK CLUB'98



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 13.990  2 ● 89%

Aunque, sobre el papel, QuarterBack Club parece un aspirante cualificado a la corona de Madden, no consigue destronar al viejo maestro debido a unos controles demasiado enrevesados y una curva de dificultad absurdamente complicada. Sus grandes bazas son la posesión de la licencia NFL y los gráficos más asombrosos que se han visto nunca en un juego de deportes. Muy indicado para los puristas del fútbol americano.



● A pesar de su relativa dificultad, QuarterBack Club es un título que sabe recompensar a los temperamentos perseverantes, así que no des tu brazo a torcer. Muy pronto publicaremos consejos para facilitar el control del juego.

TOP GEAR RALLY



SPACO/KEMCO  1 ● 86%

Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.



● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

PILOTWINGS 64

NINTENDO 9.990  1 ● 89%

Un juego espectacular. Es probablemente el que mejor aprovecha (con sólo 64 Megas) los efectos gráficos de la consola y el stick 3-D. Aunque de primeras parece algo ´soso", cuando empiezas a dominarlo se convierte en parte de ti. No verás vehículos más raros en un simulador de vuelo: ala delta, hombre-bala, turborreactor personal, helicóptero-ultraligero... Quien ideó todo esto tenía mucho tiempo libre, desde luego.



● Las cuatro Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en la Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

ACCLAIM/NEW SOFTWARE CENTER 9.990 1 ● 91%

Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó Turok con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero Turok sin niebla no sería Turok.



● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

SAN FRANCISCO RUSH

GTI/NEW SOFTWARE CENTER 14.990 2 ● 87%

Un juego de carreras muy entretenido y que aporta ingeniosas novedades al género. Los vehículos –velocísimos-- no responden a la ley de la gravedad, sino a la de la espectacularidad. El trazado de los circuitos sorprende por su variedad y por la abundancia de secciones secretas y rutas alternativas. Sin embargo, sus escenarios se ahogan en niebla, los vehículos son difíciles de maniobrar y la banda sonora es insoportable. Con todo, un título recomendable.



En Practice Mode, para resucitar en el lugar del choque: en Set Up, mantén Z apretado y entonces pulsa Izquierda y Derecha sin soltarlos. Déjalos ir. Con Z apretado, pulsa Derecha e Izquierda.

WAR GODS



MIDWAY/NEW SOFTWARE CENTER 14.990  1 ● 46%

Nada más lejos de un gran juego que *War Gods*. Se parece demasiado a *Mortal Kombat*. Si bien en su momento (un momento de lo más efímero) pudo antojársenos original, el omnipotente *Mace* lo ha pisoteado cruelmente. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa... Son los dioses menos divinos que hemos visto: ¿para qué querían 64 bits?.



Para un festín de trucos, en la pantalla de título (antes de «Start») pulsa deprisa Derecha, Derecha, Derecha, B, B, A y A. El juego responderá con «Too easy». El menú de trucos está en «Options»

SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO/LUCAS ARTS 10.990   1 ● 78%

Fue sin duda el título que más nos costó puntuar: el cartucho incluye varios juegos diferentes (de distintas calidades) que siguen un hilo argumental común. Algunos de ellos son geniales, pero otros... Nuestros preferidos son los de simulación de vuelo, aunque algunos tipo *Doom* tampoco están mal. Quizás les pareció ideal a los fans de la trilogía, pero a los demás (el cartucho en conjunto) nos decepcionó profundamente.



● Para ver la secuencia del final, introduce _Credits como tu nombre.

WAVE RACE 64



NINTENDO 9.990   1 ● 90%

Una de las mayores experiencias en la vida de un consolero es montar a lomos de *Wave Race*. La obsesión de Nintendo por hacer los juegos de carreras lo más raros posibles, te llevará en esta ocasión a conocer la verdadera sensación de vivir. Carreras acuáticas a toda velocidad, personajes animados con toda la maestría de Nintendo, infinidad de trucos... ¡y hasta la fiereza de las olas regulable! Nos encanta.



● Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y entonces mantén pulsado Abajo.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990 1 ● 96%

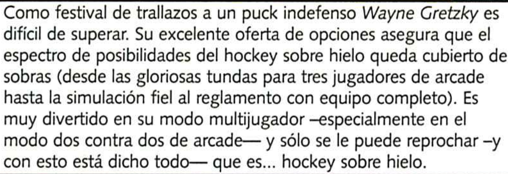
¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... *¿Super Mario 2?*



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

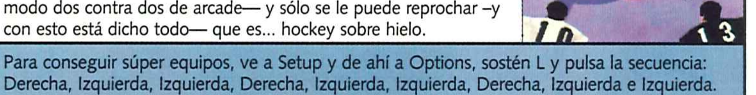
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

GTI/NEW SOFTWARE CENTER IH ● 75%



Como festival de trallazos a un puck indefenso *Wayne Gretzky* es difícil de superar. Su excelente oferta de opciones asegura que el espectro de posibilidades del hockey sobre hielo queda cubierto de sobras (desde las gloriosas tundas para tres jugadores de arcade hasta la simulación fiel al reglamento con equipo completo). Es muy divertido en su modo multijugador –especialmente en el modo dos contra dos de arcade— y sólo se le puede reprochar –y con esto está dicho todo— que es... hockey sobre hielo.





Para conseguir súper equipos, ve a Setup y de ahí a Options, sostén L y pulsa la secuencia: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda e Izquierda.

GO! GO!



¡Suscríbete!

A Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por:

1 juego completo de LYLATWARS
1 Rumble Pak de Nintendo



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Sorteo el 1 de abril de 1998

Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 Ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....................................C.P.:....................
Forma de pago ....

❏ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❏ Tarjeta de crédito.

❏ VISA (16 dígitos) ❏ American Express (15 dígitos)

N.° ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ..................................C.P.: ....Provincia:....................

N.° ❏❏❏❏ (clave del banco) ❏❏❏❏ ❏❏ (clave y nº de control de la sucursal) ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................, a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE... 64 MAGAZINE Nº 4

GOLDENEYE
Cómo ganar en deathmatch con trampa y con cartón.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL '98
Las mejores tácticas para llevar a tu selección a la gloria.

YOSHI'S STORY
Análisis del nuevo plataformas de Nintendo. Con unas pantallas tan divertidas, ¿a quién le importa que sea en 2-D?

SNOWBOARD KIDS
En nuestro primer encuentro nos costó romper el hielo. Ahora nos morimos de ganas de presentárselo a la familia.

¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64

Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante

Internet: grupo_mgk@redestb.es

Teléfono: (96) 571 80 79

Fax: (96) 570 38 35

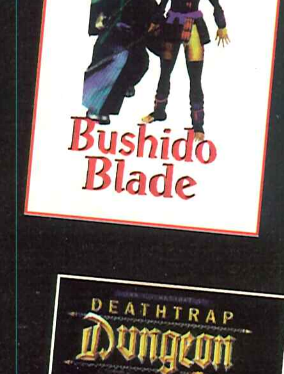
• • Entrega por SEUR 24 Horas • •

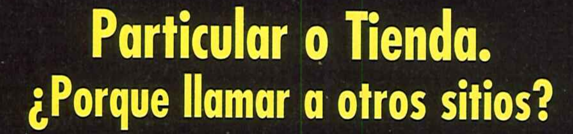




Aquí Solamente una Regla

"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"



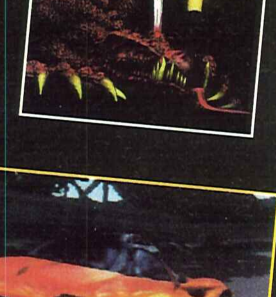


Particular o Tienda.

¿Porque llamar a otros sitios?

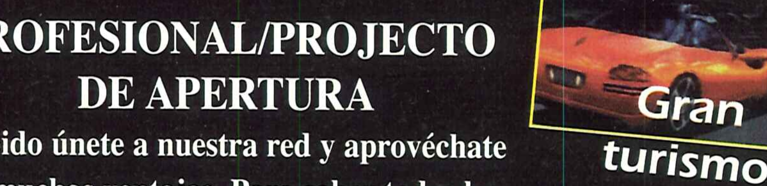
Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios (Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)





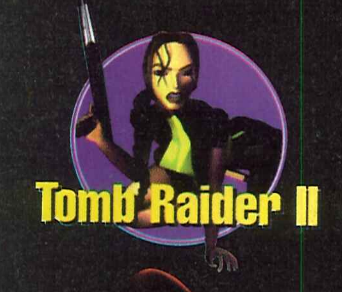


Directo de Japón y América todas las Novedades para tu consola.



PROFESIONAL/PROJECTO DE APERTURA

Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos rápido antes que alguien se apodere de tu zona.





TIENDA DISTRIBUIDORES M.G.K.

BARCELONA
• Calle Nicaragua 57 - 59
Tel: (93) 410 55 95

• C/Begur Nº38 Tel: (93) 431 62 34

• Gran Via Nº 1087 Tel: (93) 314 95 74

• Bernat metge Nº6 y 8
Tel: (93) 314 95 74

• Calle Joanot Martorell Nº14,
SENTMENAT Tel: (93) 715 05 68

BILBAO
• C/ Particular de Allende Nº10, BARRIO SANTUTXU Tel: (94) 473 31 41

• C/ Belostikalle Nº18
CASCO VIEJO Tel: (94) 415 56 42

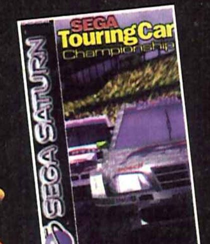
SEVILLA • Calle Salineros s/n
Tel: (95) 495 00 33

ZARAGOZA • C/ Fueros de Aragon Nº 3-5
Tel: (976) 56 02 34

VIZCAYA • C/ De La Portalada Nº2
SANTURCE Tel: (94) 483 27 16

BALEARES • C/ Obispo Severo Nº15
MAHON MENORCA Tel: (971) 36 63 72

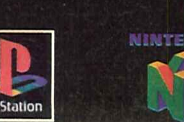
GRAN CANARIA • C/ Angel Guimeral Nº3
ARGUINEGUIN Tel: (928) 15 14 35















NAGANO WINTER OLYMPICS'98

NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

FIEBRE DE ORO

Emoción hasta el límite. 16 países compiten en 12 disciplinas principales. Los esquiadores llegan al estadio. Todos luchan por conseguir el oro. En Nagano la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento. Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1.998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64

¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!















